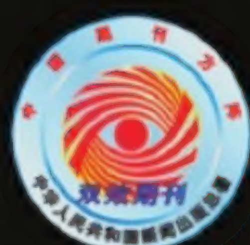
本期焦点：深入探讨显卡技术与全平台游戏开发

10月下 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第311期

大众软件®



电脑应用与娱乐的第一选择

RESIDENT EVIL 5

攻城略地
龙门茶社
硬件评析
联合打造

生化危机5 邪道宝典

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

摩尔庄园背后的秘密

新品初评：整合新动力——微星785GTM-E45主板/迪兰恒进RADEON HD4750星钻显卡
实用软件：九成兼容——Windows 7软件兼容性深入测试
应用心得：巧改扩展名解决身边事
在线争锋：闻歌而舞——几款舞蹈类网游分析报告
前线地带：魔兽世界——大灾变
评游析道：永恒的对抗—— 闲谈格斗游戏
极限竞技：人皇的苏醒——记Sky坎坷的竞技之路
攻城略地：《东印度公司》殖民手册



Windows 7强档攻略

汇众教育
www.gamfe.com

能画漫画的人，
就是世上超幸福的人，
因为画漫画，
是在创造自己的梦想世界，
一切剧情由我控制。
我把画好的漫画给大家看，
就等于将大家带入了我的世界，
我，从中获得成就感。
如今，毕业于汇众教育的我，
正用一张张绚丽的动漫原画
构筑着属于我自己的梦想世界！

汇众教育广州（动漫）校区毕业学员　李嘉明

在汇众教育，你也能和我一样拥抱梦想！



全国领先的游戏动漫人才培养基地——汇众教育，五年来，已帮助35000多名有志向的年轻学子成为专业的游戏动漫设计人才，成就他们的职业理想。

选择汇众教育，你也能成为全球炙手可热的专业人才

专业	就业岗位
游戏程序开发	网络游戏架构工程师、网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……
游戏美术设计	游戏原画设计师、3D游戏场景设计师、游戏动画设计师、次世代游戏美术设计师……
3D高级动画设计	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作师……

部分学员作品







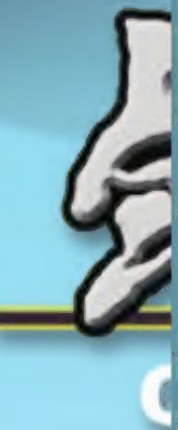
汇众教育，致力于每一位学员成功！

全国免费报名热线：400-6161-077

了解详情请登录汇众教育官网：www.gamfe.com

jx3.xoyo.com





行

国产3D武侠网游



剑侠情缘
叁
Online

走江湖路
游巅峰巨作
英雄成霸业



金山
KINGSOFT
西山居

P19 网络时代 重点推荐
桌面上的天文馆——几款天文软件的网络应用指南

不出门就能观测到百年不遇的日全食，这不是梦话，这是天文软件给我们带来的福利。



P30 实用软件 重点推荐
九成兼容——Windows 7软件兼容性深入测试

微软自身高调宣布：第三方测试结果表明中国市场已有91%的应用程序、92%的硬件设备和95%的网站实现了与Win7的良好兼容。



P122 评游析道 重点推荐
永恒的对抗——闲谈格斗游戏

那些一本正经的科学家曾经宣布，最能让人感到明显兴奋的两件事情就是原始的色情与暴力。色情甩开不谈……



P135 攻城略地 重点推荐
《生化危机5》欢乐攻略

我们想要做的就是，在让还没有玩过游戏的玩家能看着攻略打通关的同时，也争取让已经玩过游戏的玩家在看本文时也能找点乐子。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答简（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年10月16日
定　　价 人民币 10.00元



责编手记

细心的读者一定已经发现，这期是我小白当责编，第一次做责编的感觉是怎样的呢？我认为就像将一大屉肉包子扔给一只小狗——好吃，但它会惊得无从下口。其实我之前好好地观察了一下其他同事是怎样做的，上期还跟着8神经哥哥学了一遍责编流程，可无奈自己太笨，终究只学得十之一二，实在是惭愧万分啊……

关于责编，其实各位编辑做责编时的风格各有不同，8神经属于潇洒派，颇有三国周郎那“谈笑间樯橹灰飞烟灭”的感觉，我也很想模仿，但无奈功力远不到境界，只有羡慕的份了。而林晓姐姐属于温柔派，她做责编时会细声细语地督促进度，如果你表现得好还给买零食吃呢！而Suki被大家称为“铁血责编”，本意是说她做责编尽职尽责，其实我看这还是比较含蓄的说法，“魔鬼责编”“妖怪责编”才更恰当，你若是在她做责编时耽误了整体进度，轻则打出编辑部，重则……反正我是不敢想啦。其实我进编辑部以来最想知道冰河做责编是什么样，无奈最终发现记者是不做责编的，但我想冰河若是做了责编一定能与Suki一较高下，结束Suki“独孤求败”的状态。

对了，在我写下这些文字的时候，咱们的记者张帆同学正在日本逍遥快活呢，在这祝他万事顺利，一切平安，一根卷发都不少地给我们带回好看的内容。不过……上次小明去美国，回来我和林晓姐姐都追着他写东西，估计张帆这次也逃不过啦，希望他有些心理准备。

本期责编 小白

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
上海	王亮	山东	孙嘉元
湖南	陈浩然	甘肃	许宏志
山西	陈伟	湖北	薄云峰
陕西	王艺璟	云南	王义
福建	林威	重庆	祝欧
安徽	徐亮	江苏	方正
河北	张荣华	广东	李文韬
四川	叶灵昕	黑龙江	白玉龙
广西	蔡建原	山东	李佳薇
北京	胡博	辽宁	马华



奖品为《三国杀》Q版精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

专题企划

在线争锋

前线地带

评游析道

极限竞技

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOPTEN



整合新动力
——微星785GTM-E45主板

■晶合实验室 Red



目前市面上基于785G的主板已经很多，微星的这款产品又为我们增加了一个选择。尽管785G的3D游戏性能依然不能与独立显卡抗衡，但成熟的RADEON HD 4200显示芯片却是组建HTPC的好选择。

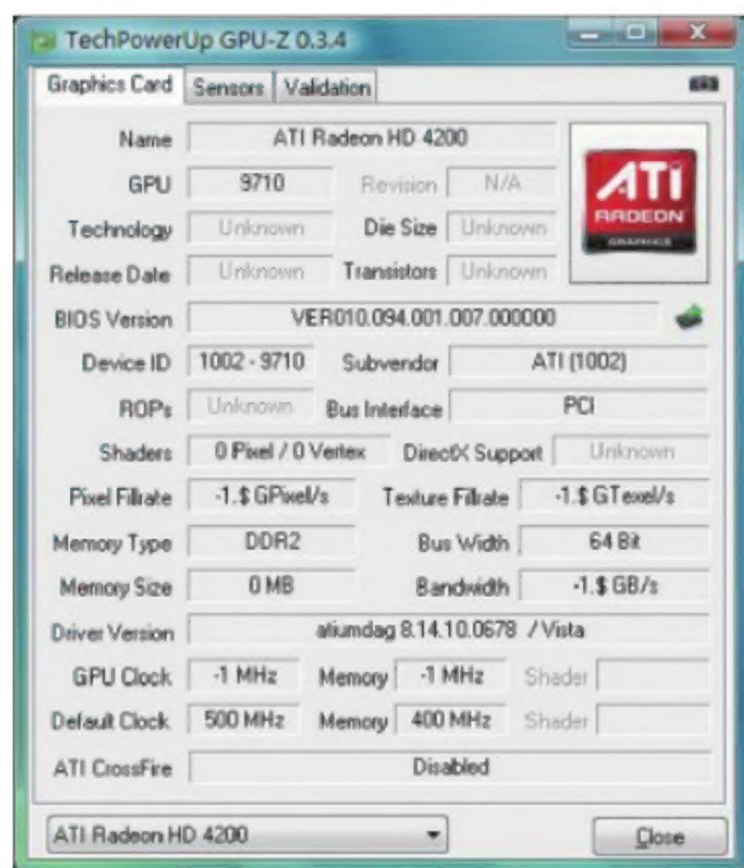
炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商：微星（MSI）
上市状态：已上市
售价：499元
附件：数据线/说明书/驱动光盘等
咨询电话：0755-82829299
推荐：家庭用户

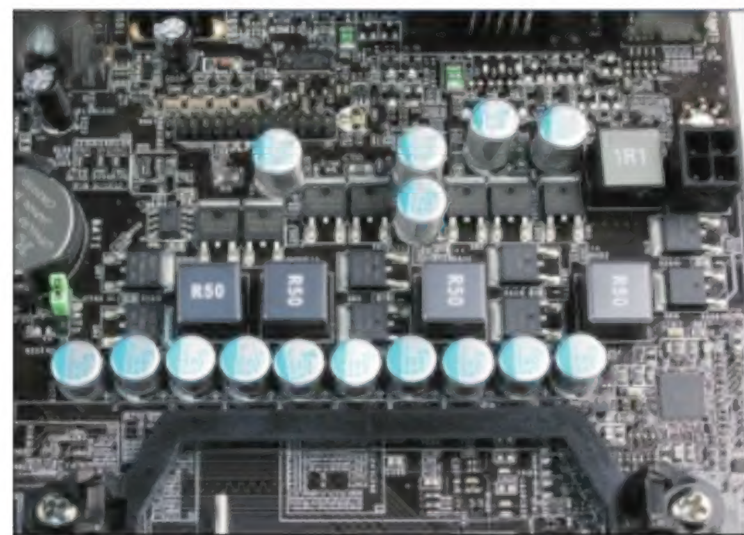
AMD不久前发布新款整合芯片组785G，它集成的显示芯片为RADEON HD 4200，采用55nm制作工艺，拥有40个流处理器，核心频率为500MHz。由参数可见785G的3D游戏性能与之前的780G相似，但会略微弱于核心频率700MHz的790GX。785G主要的改进是支持其第二代视频硬件解码引擎UVD 2.0并符合HDMI 1.3规范。785G标准搭配SB710南桥芯片，后者可看作是SB750精简掉RAID 5后的版本，SB710支持ACC（高级时钟校验）技术，是破解四核心所必需的。

微星本次送测的785GTM-E45采用785G芯片组+SB710南桥，板型为Micro-ATX。尽管这款主板是微星的低端产品，但其用料并不马虎，CPU供电部分采用全固态电容设计，3+1相供电能满足一般使用需求，核心供电每相配备4个大功率MOS管，为超频提供了一定潜力。它尽管只有两条DDR2内存插槽，但DDR2内存单条容量4GB已经很常见，双通道8GB内存也足够使用。需要注意的是，这款主板无板载显存，因此购买大容量的高速DDR2内存可以提升显示性能。785GTM-E45板载了RealTek的ALC888S音效芯片，支持7.1声道和两条数字立体声通道。785GTM-E45同样拥有微星的“易超频”技术，通过调整主板上的开关便可实现10%、15%、20%的三档超频，十分方便。此外，由于支持微星“APS”（动态节能）技术，当CPU处于空闲状态时可自动关闭多余的供电相数，不仅节约电能还可降低发热量。

我们使用AMD Phenom 9600、两条Kingmax DDR2 800（组成双通道）与之搭建测试平台，操作系统为Vista Ultimate，驱动均为随机光盘提供。785GTM-E45的3DMark06默认测试成绩为1522分，《鬼泣4》默认设置下获得D级评分，最高帧数不过17帧，基本符合预期。



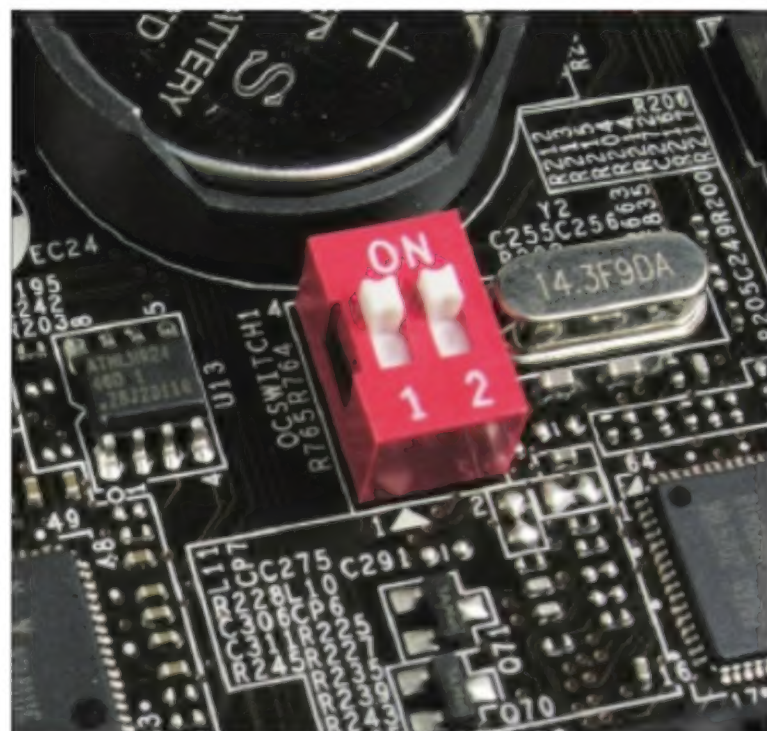
最新版GPU-Z还不能准确识别集成的显示芯片



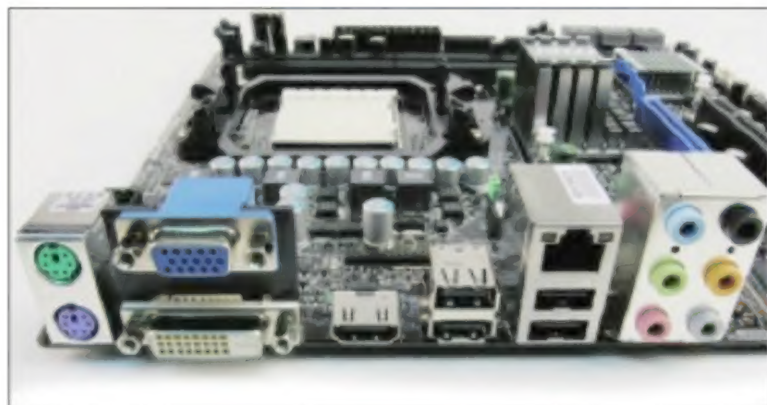
CPU供电部分为全固态电容



内存供电部分



易超频开关使用方便



主板接口部分

785GTM-E45主要技术参数	
支持CPU类型	AM2+/AM3系列处理器
显示芯片	RADEON HD 4200
音频芯片	Realtek ALC888S
网卡芯片	Realtek 8111C千兆网卡
扩展插槽	1×PCI-E 2.0×16、2×PCI、1×PCI-E×1、6×SATA II、1×IDE



40nm主流悍将
——迪兰恒进RADEON HD4750星钻显卡

■晶合实验室 壹分



这款产品有可能再次掀起玩家改造破解的热潮，不过我们认为其默认状态下的性能就已足够出色，满足当前的主流3D游戏没有问题，非常适合游戏玩家。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：迪兰恒进（DataLand）
上市状态：已上市
售价：699元
附件：转接头/驱动光盘/说明书等
咨询电话：010-62800098
推荐：主流游戏玩家

RADEON HD4770/50系列其实在今年年初就已发布，但出于市场战略考虑以及新工艺上马成品率不高的原因，这两款产品迟迟未能正式上市，直到今年夏天才有小批量的HD4770出现在国外市场中，国内玩家则无缘得见。HD4770/50基于最新的RV740核心，该核心采用40nm工艺制造，延续了之前RV770核心的架构并经过重新设计。因此RV740核心不是RV770核心的降频或管线屏蔽版本（如HD4830），而是一颗全新的GPU。



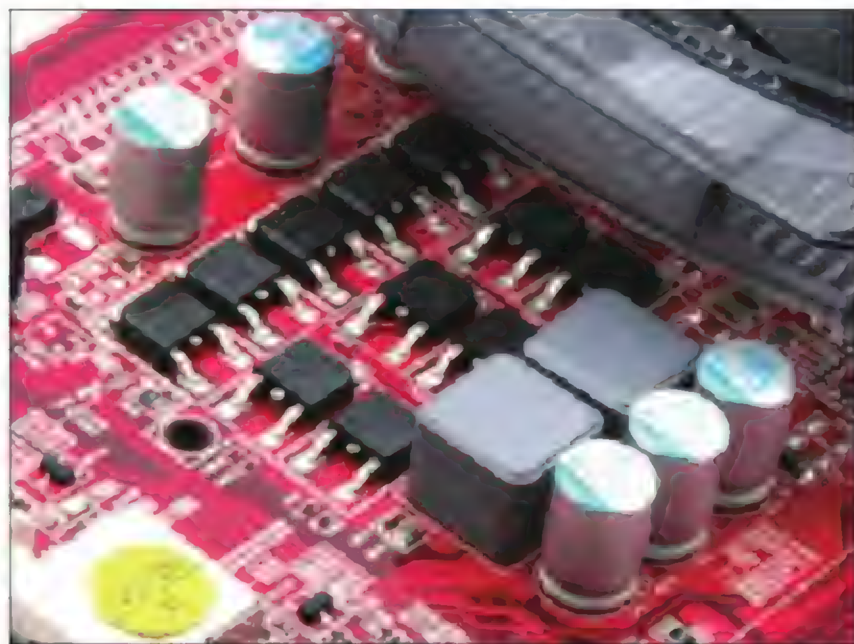
显卡背面

RV740核心的封装面积约140mm²（RV770为256mm²），集成8.26亿个晶体管，核心频率达到750MHz，拥有640个流处理器单元，支持DirectX 10.1、Shader Moder 4.1、第二代UVD和PowerPlay节能技术。根据ATI公布的资料，用于HD4750中的则是RV740LE核心，流处理器数量被削减为480个，显存位宽则降至128bit（降低一半），但搭配了规格更高的GDDR5显存。



输出接口

送测的迪兰恒进RADEON HD4750星钻是一款非公版设计的产品，不仅电路设计有明显变化，其默认核心规格也超过了RV740LE，达到RV740的水平，也就是说，基本与HD4770相当。这款产品的默认核心频率达到750MHz，拥有480个流处理器，搭配8颗奇梦达GDDR5显存颗粒，容量为512MB，位宽为128bit，显存默认频率为3200MHz。供电方面采用核心与显存分离的3+1相供电设计，由于新工艺降低了功耗，这款产品只需一个6Pin辅助供电接头即可，据悉其满负荷功耗约80W（HD4850约为110W）。输出接口则省去了日渐落伍的D-SUB（VGA接口），改为DVI+S-Video+HDMI，但为照顾老用户升级，在包装中提供了相应的VGA转接头。



供电电路

需要特别指出的是，我们在测试中发现部分迪兰恒进HD4750显卡拥有与HD4770相同的640个流处理器单元，而一部分则只识别为480个流处理器单元。就此情况我们询问了厂家，迪兰恒进方面表示，确实有部分HD4750核心有机会开启640个流处理器单元，但目前尚未发现规律。

性能测试采用英特尔酷睿i5 750处理器和华硕P7P55D Deluxe主板作为平台，搭配KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2）和希捷7200.11 500GB硬盘，电源则选用了Tt Toughpower XT 650W。操作系统为Vista旗舰版，我们使用3DMark Vantage和《鬼泣4》《孤岛惊魂2》分别测试该产品的理论性能及游戏中的实际表现。从测试成绩来看，这款产品的性能相当出色，甚至超过HD4830不少，同时也明显好于GeForce 9800GT级别的显卡。

测试项目	设置	成绩
3DMark Vantage	P模式	6890
孤岛惊魂2	1680×1050/最高画质	36.1fps
求生之路	1680×1050/最高画质	47.3fps
鬼泣4	1920×1200/DX10/最高画质	65.7fps



苹果模仿秀
——松讯达N130上网本

■晶合实验室 Red



如今模仿“MacBook Air”外观设计的产品不少，许多山寨厂商更是不予余力地大力模仿，可实际使用感受却与之相差甚远，硬件配置与产品质量更是不能与之相提并论。N130作为上网本性能中规中矩，质量也较一般，但如果上市后价格较为实惠，预计还是会有一定市场的。

炫目度：★★★
口水度：★★☆
性价比：－

厂商：松讯达（TSD）
上市状态：即将上市
售价：暂无
附件：样机不详
咨询电话：0755-33829842
推荐：注重便携性的用户



原型Macbook Air的设计十分优秀



电源与网络指示灯在笔记本前侧



N130的最厚处仅有约2.5cm



1GB DDR2 667内存

目前市场上主流上网本的硬件配置都很相近，多数都采用Intel Atom N270处理器与Intel 945GSE+ICH7M芯片组，在硬件性能上无法比出高下，只能通过外观来吸引消费者。因此更简约的外观、更轻的重量是各大厂商的研发方向。松讯达本次送测的上网本就在外观上下足了功夫，它高度模仿了苹果的超薄笔记本电脑“MacBook Air”。提起“松讯达”这个名字大家也许比较陌生，其实它就是之前的“天时达”。该公司于2005年更名为“松讯达”，目前以投资、生产个人电脑、电讯终端设备为主，下属公司有“松讯达中科电子有限公司”。松讯达之前还推出过型号为“NIA N103”“N101B”“UP101”等三款上网本，分别针对不同人群。

N130是松讯达最新推出的超薄上网本，采用Intel Atom N270，主频1.6GHz，前端总线533MHz，二级缓存512kB。主板芯片组Intel 945GSE+ICH7M。内存为单条1GB DDR2 667，最高支持到2GB，但只有一条内存插槽，升级时只能购买单条2GB容量的内存进行更换。硬盘为160GB 5400r/min，它还内置华为EM660 3G模块，支持CDMA-EVDO网络（中国电信运营），可以提供3.1Mbps的下行速率和1.8Mbps的上行速率。

N130的屏幕尺寸为13.3英寸，最高分辨率1280×800，亮度与色彩还原均较好，在低价上网本中算是十分出色。但由于屏幕尺寸已经超过微软对上网本的规格限制（12英寸），若松讯达预装正版WinXP系统则无法享受微软的优惠，这无疑会增加产品最终成本。N130整机没有过多装饰，机身外壳为



160GB硬盘



华为EM660 3G模块


转轴设计

塑料材质，强度一般，边缘采用弧线过渡，设计思路与“MacBook Air”一致。键盘的主要按键为全尺寸设计，按键的键程有限，回弹力较轻，输入手感一般。触摸板比较宽大，但使用起来不够灵敏。常用接口分别设计在机身的左右两侧，左侧为读卡器、一个USB 2.0和电源接口，而右侧除RJ-45接口外有一个同样模仿“MacBook Air”的隐藏接口设计，其中包括一个USB 2.0、3.5mm立体声和HDMI接口。N130内置摄像头和孔式麦克风，摄像头的有效像素为30万，可以应付一般的视频聊天。

样机预装WinXP SP3操作系统，但没有其他随机软件。N130在测试中的表现符合预期，其中PCMark 05得分1509，3DMark 05在1024×768分辨率下得分231。也许是样机的缘故，N130附带的锂电池上并没有标注容量，我们使用BatteryMark 4.0.1对其进行测试，电池在1小时29分钟后耗尽，续航时间较短。N130的机身背部四周均有散热孔，利于机身各组件分别散热，但在执行测试程序的过程中我们发现，CPU温度始终在80℃左右徘徊，散热风扇转速较高且噪声明显，机身背部与键盘中部温度较高，不过掌托的温度仍较低，并没有因过高的CPU温度影响使用。


隐藏式接口设计


键盘细节



重剑无锋——赛锐Kinzu鼠标

■晶合实验室 壹分

赛锐最近推出的Kinzu游戏鼠标由著名的电子竞技选手Johnny.R操刀设计，在设计上更加贴近游戏玩家的实际需求，没有太多花哨的功能。Kinzu为左右对称的造型，体积适中，能适应大部分东方人的手型，并可通过驱动切换左右手模式，非常方便。这款产品除cpi切换按键之外没有其他多余的快捷键，外观简洁沉稳。全塑料外壳的两侧和背部表面覆盖了不同的类肤质涂层，以适应手掌和手指对摩擦力的不同需求。鼠标背部拱起较高，尾部宽度适中，能对手掌提供充分的支撑，握持感不错。另外这款产品还采用尼龙编织材料包覆的线缆，可有效缓解线缆缠绕的问题。

Kinzu采用光电引擎技术，刷新率高达9375fps，并拥有3200cpi，技术指标足以应对当前所有游戏。为了适应不同的游戏，这款产品还能支持3个独立的用户自定义配置（需在驱动程序中设置），并可通过快捷键切换。需要强调的是Kinzu虽然支持四档cpi设置（400、800、1600、3200），但快捷键只能在其中两档切换，并要提前在驱动程序中设置，略显不便。相对而言，这款产品对驱动的依赖程度比大部分中高端游戏鼠标要高，好在驱动程序界面直观明了，设置项也较丰富（支持三档报告率调整）。需要说明的是，赛锐还提供采用简单包装和没有类肤质涂层的“战队版”Kinzu，售价约199元，相对而言更适合主流玩家。


尾部宽度适中，对手掌的支撑很好

intel. 七彩虹 NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

虽然Kinzu的上市价格偏高，但它拥有非常出色手感，操控灵敏、定位精准，值得追求操控感受的游戏玩家考虑。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：赛锐（SteelSeries）
上市状态：已上市
售价：299元
附件：便携包/转接头/说明书等
咨询电话：400-777-1230
推荐：追求手感的游戏玩家


滚轮后方的cpi切换键



听声辨位
——雷蛇虎鳗升级版耳塞

■晶合实验室 壹分





虎鳗加强版的设计和性能给我们留下良好的印象，但过高的销售价格注定它目前还只能属于资金充裕的用户或对游戏音效要求较高的玩家。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

厂商：雷蛇（RAZER）
上市状态：已上市
售价：419元
附件：便携包/转接头/说明书等
咨询电话：400-716-8484（北方区）
800-999-6069（南方区）
推荐：资金充裕的游戏玩家



小巧的麦克风



适用于PSP2000/3000和NDSL的转接头



便携包

虎鳗升级版（Moray+）是雷蛇最近推出的一款针对多种平台的游戏专用耳塞，这款产品采用入耳式设计，造型与稍早面世的虎鳗耳塞相同，但配置了更丰富的附件以适应电脑和掌机的不同需求。

这款产品拥有黑色和白色两种配色，送测样品为黑色正式销售版本。该产品的耳塞腔体部分造型圆润，外部印有雷蛇的三头蛇标记，中部有银白色的装饰条，造型简洁漂亮。为适应不同用户的需求，提供了三种不同尺寸的黑色硅胶软套。硅胶软套的质量很好，柔软而富有弹性，因此提高了佩戴舒适性。虎鳗加强版的耳机线外覆一层柔韧的橡胶，不仅使线材不易折断，也避免了低温环境中硬化的情形。

虎鳗升级版在耳塞的技术规格上与虎鳗完全相同，但增加了一个额外的迷你全向型麦克风。麦克风采用圆柱体造型，直径不到3mm，长度约2cm，非常小巧。麦克风的拾音孔只有针头大小，令人对其效果颇为担忧。实际测试中麦克风的表现不错，全向型设计使我们无需时刻注意寻找拾音孔的位置，录音效果比较清晰。不过遗憾的是耳塞线上没有附带麦克风开关和音量调节旋钮，某些场合使用起来不太方便。

这款产品最大的特色是可支持PSP2000/3000和NDSL等掌机的录音功能，附赠的两只专用转接头带有对应的专用录音信号插头，因此虎鳗升级版可支持掌机的录音或语音控制功能，这对于掌机玩家来说非常方便。另外这款产品的附件中还包括一条用于电脑的音频输入/输出转接线和一只极具雷蛇特色的便携包。

经过约60小时的煲机后，我们以乐之邦Monitor US 01外置声卡作为音源开始音质测试，并加入PSP2000和NDSL作为对比。测试曲目包括《魔兽世界》等游戏的原声音乐以及人声、器乐作品，并利用《求生之路》《魔兽争霸III》来考察该产品在游戏中的实际表现。总体来看，虎鳗加强版是一款易于驱动的耳机，对音源的适应能力很强。它的音质表现不错，音色略暖，声底较厚实，解析力出色，定位准确且层次分明，头中效应也不明显。高频表现较纤细，但能表现出乐器的泛音部分；中频较舒展，带有一丝温暖松软的味道，听人声时能给人舒适的感觉；低频是这款产品的强项，入耳式设计和良好的密闭效果使它的低频下潜深度和量感表现较好，并具有一定的解析力，将游戏气氛烘托得恰到好处。



便携包内部的空间划分合理，转接头和线缆都有对应的位置

虎鳗升级版耳塞参数一览

耳塞	频响范围	20～11kHz
	声压级	110dB（1KHz/1mW）
	阻抗	17Ω
	线长	1.3m
	插头类型	3.5mm立体声
	重量	约12.5g（实测）
麦克风	频响范围	300～3kHz
	拾音器模式	全向型
	信噪比	≥55dB

被忽视的伟大——电脑中文输入法今昔

□本刊记者 罗宾

神秘的"码根码"事件


发明码根码的冯天岳至今已不为人们所记得

这是一个发生在北京的真实故事。

1997年，在北京整个三环路内由南到北的各个街头巷尾的墙角、广告牌、水泥柱等地方都被油漆喷上了一行神秘的字样："码根码"，在一夜间，几乎全北京的人都看到了这行奇怪的字。北京的环城公路三环路内的面积到底有多大呢？这里普及一下概念——大约是150平方公里。是什么人、因为什么理由在这么大的一个面积内的街头巷尾涂鸦上了这样的字眼呢？

包括笔者在内的几乎所有市民，白天都会看到这三个字，脑子里肯定要打个问号，以至于少数人把这个符号理解为某种神秘现象或恶作剧，也不足为奇。

直到某一天，《北京青年报》一篇名为《街头"码根码"出自谁手？》的报道，才使这个事件完整地呈现在人们面前。

在街头喷涂这些字样的始作俑者名叫冯天岳，1938年生于北京，毕业于北京电力学院，曾做民工和河北省固安县牛驼中学物理老师，可称为一名当代"狂徒"。他自年轻时起就对物理学产生浓厚的兴趣，自己一生穷困潦倒，闭门研究天文物理学，他自己提出了"类星体红移"和"宇宙斥力"等这类普通人不能理解的理论和相关定律，提出"宇宙的中心是空洞，地球在宇宙的核心区，宇宙膨胀从最外层开始，是有心膨胀"等观点，但他抛出的这些观点在专业领域无人理睬。1992年，因母亲生病，冯天岳回京照顾她，这时才开始接触个人电脑，并于1996年，也就是他58岁时，他研究出了"码根码"中文输入法。

由于没钱做广告推广，而又想让人们知道他的发明，他不得不趁夜间到凌晨的时间段，在北京街头沿路用油漆沿路喷涂"码根码"字样。有一天夜里，北京市容监察总队抓到了正在街头喷字的冯天岳，对他处于500元罚款，并责令他跟随执法人员洗刷油迹。

虽然从此以后冯天岳出了名，想尽办法通过卖软盘、卖光盘、开培训班以及免费下载的方式向人们推广码根码，可他至今仍过着不名一文的生活。他费了这么大力气去推广的"码根码"，其本意不过就是为了使人们通过电脑键盘以更合理、更快捷的方式来输入中文。

而关于中文输入法可讲的故事，还有很多很多，这只是其中的一个小故事罢了。



这是当年冯天岳自己出钱印的书

从键盘说起


在这幅地图中，绿色区域为使用拉丁字母语言体系的国家和地区范围

经过了近十几年来个人电脑普及特别是互联网的发展完善，电脑已经超越了电视机和其他家电，成为每个现代人家庭中最重要的生活工具。

它不仅是个信息沟通工具，它还正在一步步负担起个人理财、商品交易和人际交流的职能——这些都是众所周知的事实了。

而如此重要的工具，它最必不可少的一个外设就是键盘。键盘相对于电脑，就相当于方向盘之于汽车，就相当于遥控器之于电视，就相当于双手、双脚之于人自身。

然而当我们今天在熟练地通过键盘输入中文的时候，事实上我们或许往往会忽略了“中文输入法”所走过的漫长艰难之路。因为一个普通电脑用户自从使用电脑的头一天起，就要面临如何在电脑中输入文字的问题。我们首先学会的就是键盘的使用，更进一步说，也就是如何利用键盘来输入中文。

但在这背后的事实是——目前世界上最普及的电脑键盘是西方人发明的，它脱胎于英文打字机，它的键位数根植于西方国家拉丁字母系统的26个字母，它的排列沿用了Christopher Latham Sholes于1868年发明的英文打字机键位方案，也即我们平时所说的“QWERTY”柯蒂键盘。但即使同属拉丁语系，不同国家的键盘也有区别，比如键盘上的字母Y和Z互换了位置。而非拉丁语系的国家，在接触电脑、使用键盘时的各种问题就来了。

早在20世纪80年代初，要想方便快捷地在电脑中输入中文，则远没有我们想象的这么简单。早在打字机时代，参加过制订汉语拼音方案的周有光先生就曾遗憾地表示：“中国丧失了一个打字机时代。”因为拉丁语系万变不离其宗的26个字母，换成中文打字机则一直到20世纪60年代，仍是大盘整字字模打字，这只是换了一种形式的排字工作而已，只能由专业者操作。

从1975年开始，我国为了研究汉字的使用频度，进行了大规模的字频统计工作，内容包括工业、农业、军事、科技、政治、经济、文学、艺术、教育、体育、医药卫生、天文地理、自然、化学、文字改革、考古等多方面的出版物，在数以亿计的浩瀚文献资料中，统计出实际使用的不同汉字数为6335个，而其中有3000多个汉字的累计使用频度达到了99.9%，而另外的3000多个累计频度不到0.1%，说明了常用汉字与次常用汉字的数量不足7000个，这就为国家制定汉字库标准提供了依据。

1980年颁布了《信息交换用汉字编码字符集——基本集》的国标交换码，国家标准号为：GB2312-80，选入了6763个汉字，分为两级，一级字库中有3755个，是常用汉字，二级字库中有3008个，是次常用汉字；还选入了682个字符，包含有数字、一般符号、拉丁字母、日本假名、希腊字母、俄文字母、拼音符号、注音字母等。

有了这个字符集后，国家开始大力推动电脑中文输入法的进展。

很多现在名声在外的具有中关村血统的企业，几乎都与电脑中“中文”的输入输出等运用有关。联想、巨人的第一桶金靠的是汉卡的研制，方正成功靠的是中文印刷排版系统，而作为三大门户网站中唯一有中关村血统的新浪网，它的创始人王志东最早也是从研制“中文多窗口图形支撑环境”起家的。甚至联众的鲍岳桥也自己编写了一个输入法在小范围内传播，至今他自己还在使用。

而最早发明通过柯蒂键盘快速、方便输入汉字的中文输入法的，则必须提到一位带有传奇色彩的人物：王永民。


周有光曾对中国没有经历打字机时代而担忧


Christopher Latham Sholes，打字机的发明者

已没落的“当代活字印刷术”

尽管自1978年起，国家就开始进行电脑中文输入的研究，成立了一些课题组和攻关团队，但“中国的汉字与电脑无缘”“中国文字注定要走拉丁化”等舆论还是甚嚣尘上。不仅在中国，当时在德国等西方国家，也有华裔科学家在试图研究出能在电脑键盘上“跳舞”的中文输入法。但初期的中文输入法研究都是围绕着如何改进键盘来作文章的，北京大学当时就研制了一种256键、1000个部件的汉字拼形组字“中键盘”。还有人研制出“幻灯式”键盘，以用来解决汉字排版机的校对问题。而就在5年后，一位当时还在河南南阳科委工作的默默无名的、时年35岁的办事员王永民，发明出了25键4码高效汉字输入法和字词兼容技术——王码，又俗称五笔字型，它是指最多通过敲打5个键盘按键就可将复杂的中文字打出来的汉字输入法。



王永民，他曾改变中国，却始终没能改变自己公司的规模

关于王永民是如何发明五笔字型的故事版本有很多种。早在1978年3月全国科技大会召开时，他就参与大会的组织工作，科技大会召开后，南阳地区科委承担了省里重点科研项目——汉字校对照排机的研制任务。王永民由于受到大会的鼓舞，主动承担起了这个项目。一开始，他只是想找一种现成的汉字编码方案，然后设计出一种新型键盘来进行汉字校对工作，但这个方案却难以实行。汉字编码方案的研究工作涉及语言文字学、计算机科学、工程心理学、信息科学等多种学科，很少有人问津。为了找到一种好的输入方案，他跑上海、苏州、杭州，翻阅了国内外相关资料，几年间据说他抄了12万张卡片。最初他设计的键盘也是188键，然后通过合理设计部首编码，逐步压缩为90键、70键、62键……1982年，王永民的汉字输入研究并小有成果（已经压缩到36键了），当时河南省科委提出办公自动化的概念。他的研究也就得到了河南省领导及河南省科委的重视。当时他的输入法设计还停留在需要至少有36个按键的基础上，当科委领导听过他的汇报后，拨给他10万元的科研经费，王永民通过没白天没黑夜地苦干，最终在1983年将36键改造成了26键，个中甘苦无人能知。


初期的中文输入法研究都是围绕着如何改进键盘来作文章的

1984年洛杉矶奥运会召开，新华社派出22名文字记者、4名摄影记者和4名技术人员参与奥运会的采访报道工作。据说当时法新社有篇通讯稿称在7000名各国记者中，只有中国人用手写他们的报道。这篇通讯是否属实，今日已无可查证，但能有这样的消息在当时流传，正反映了当时国内人们对技术落后、急于发展的心态。也正是在这一年，刚刚研发出五笔字型软件的王永民放弃了南阳科委的稳定工作，来到北京来推广五笔字型，他第一目的是想将自己发明的技术得到知识产权上的保护，然后让它得以广泛的推广和使用。

而与我们第一章讲到冯天岳“码根码”故事时相类似的一幕出现了——租住在府右街的地下室里的王永民每天去各大部委院校机关推广五笔字型，晚上闷头编写教材。与冯天岳“码根码”有所不同的是，不仅是他的技术更为可靠，同时他也得到了相关政府领导和科技界的认可与支持。

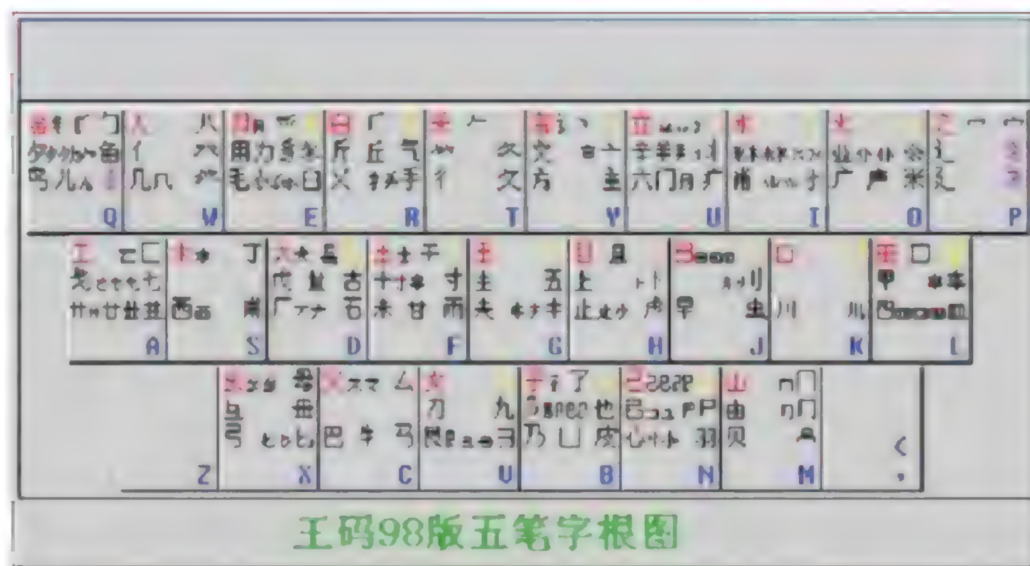
1987年，当时美国的第二大电脑公司DEC电脑公司以25万美元买下了五笔字型的技术，王永民才搬出了地下室进入中关村。1989年他成立了王码电脑公司。

在整个90年代，五笔字型在社会上广泛普及、盛况空前。据1992年的一项调查显示，当时有90%使用电脑的人都学习了五笔字型，不仅是业内精英、大学学生，甚至包括社会知名的学者、作家及政府高层领导，都有学用五笔字型的经历。UCWEB董事长、前金山公司总裁兼CEO雷军曾回忆说：“前段时间我在广州开会，我们公司的一个技术总监问我用什么输入法，我说我随便用拼音就完了，他说会五笔字型，一个技术总监会五笔字型感到无比骄傲，我当时是

没有学会五笔字型，感到非常内疚的人。在当年学电脑的第一件事，就是学王老师的五笔字型，所以五笔字型对于整个软件产业的开创有着非常重要的意义。”虽然这番话里带有幽默的成分，但其实一点都不夸大事实。在整个90年代，在中国各地县一级的城市里，很难找不到五笔字型的培训班。各类培训班、培训教材几乎形成了一个无比庞大的产业——然而在这样的一个庞大产业链中，王永民这个五笔字型专利的拥有者、五笔字型之父，却没能从中得到一分钱。

“这是中国在知识产权保护领域最大的耻辱。”王永民这样说。

这位“五一劳动奖章”获得者、“国家级专家”“全国优秀科技工作者”“全国劳动模范”“王码集团董事长”，如今已年过六旬，他的这个“王码集团”的办公地址事实上仅仅座落在中关村一个商住两用写字楼里，一个房间、四五名雇员，仅此而已。见惯了那些互联网科技新贵的豪华大厦后，再看他的办公环境，似乎使人再次联想到冯天岳“码根码”的景遇。



五笔字根图98版，当年很多人家里都有这样一张图

在20年多年后，王志东是这样评价王永民的。他说他很敬佩王永民。因为他用了20多年五笔输入法，以至于他开发中文之星每次要更新中文版本时，先要把五笔做上去，否则自己用不了。他说：“但凭良说，王码在中文输入法中其实不是最好的、不是最快的、不是最科学的、不是最规范的……但是到现在为止，仍有无数用户还在使用王码。我想表达的是，你的产品是不是最好其实不是最重要的，或者不是说唯一重要的，有时候推广得好更为重要。在1984年时，王永民不仅发明了王码五笔字型，而且能够推广出去，让全国各地都有五笔字型的培训班，这种推广能力、普及能力，我想这种成就远远超过他发明本身的成就。这是我的一种理解。”

据统计，五笔字型如今在全国还有3000万用户在使用，王永民这个名字也将永载中国IT业发展史，但这一切仍在慢慢过去。出生于20世纪90年代后的新一代电脑使用者，几乎没人会使用五笔字型了。

输入法的“门派”

现在回过头来看，五笔字型的没落也是必然的趋势。中文输入法（这里特指键盘输入法）按照输入原理，通常被分为音码、形码、音形混合码等几种类型。所谓音码也就是我们现在使用最多的通过拼音规定来输入汉字的，诸如智能ABC、搜狗拼音都属于此类。而五笔字型和前面提到的码根码等都属于形码，所谓形码就是按汉字的字形（笔画、部首）来进行编码的。汉字是由许多相对独立的基本部分组成的，例如，“好”字是由“女”和“子”组成，“助”字是由“且”和“力”组成，这里的“女”“子”“且”“力”在汉字编码中称为字根或字元。形码是一种将字根或笔划规定为基本的输入编码，再由这些编码组合成汉字的输入方法。

这么多年来，人们对音码、形码孰优孰劣争执不停。但实际上，人们往往忽略一个要点，即无论多好的键盘输入法，都需要使用者经过一段时间练习才可能达到基本要求的速度，至少用户的指法必须很熟练才行。而一种输入法在原理上即使有高下之分，但经过不断调整和完善，完全可以在速度上超越对手。五笔字型能在中国辉煌一时，取决于它是第一款被普及的中文输入法，而且它也在客观条件上得到了天时、地利与人和。



周志农，自然码的发明者，当年雷军最欣赏的程序员，至今仍在为输入法的完善而工作

它的优势包括它可以实现“哑巴”输入，即使你不认识一个字的读音，只记得字形，也能把它打出来，换言之，有地方口音的人也不会遭遇怎么输入拼音都打不出自己想要的字的尴尬——而这种尴尬，在我们这个时代已经越来越少见了。而且相比之下，它的上手门槛没有拼音低，字根还是多、拆字还是难。

另外，五笔字型的重码率不高，不用像拼音输入法那样在一堆同音字里挑来挑去，可问题是它仅限于单字的重码率低，但如果连续输入词汇、词组、句子时，五笔字型在重码率上的优势根本就不存在了。在现在音码输入法里的全拼联想、庞大词库、简拼等诸多功能，极大提高了输入效率，再加上人人从小就学习汉语拼音，五笔字型的优势可说荡然无存。

成也萧何，败也萧何。王永民的成功其实是时代造就的，而他的“失败”也是时代造就的。在法制不健全的社会中，知识产权得不到保障，本该属于自己的利益大量流失，公司无法壮大，无论体制还是思路也就都只能停留在早期中关村作坊式企业的阶段，最后无法力敌资本的力量——在门户网站推出免费、多功能输入法的时代，五笔字型的消失也是种必然。王永民曾说：“如果不是因为盗版，我应该是中国的比尔·盖茨。”就算有人觉得这句话说得言过其实，但起码王永民的公司不会是现在的规模，它的创造力也不会是今天这样。

王永民的经历不是他个人的经历，而是中关村软件开发领域一代人的经历。

说到中文输入法的探索者和先行者，还有一个人我们不得不提，那就是自然码的创始者周志农。

雷军曾公开表示，他早年很崇拜周志农。周志农是他1991年来北京后最想认识的第一人，有一天晚上，雷军骑车两个多小时，在明珠饭店见到了他。雷军说：“他的二进制代码打开以后非常精致。我当时写程序时下了很多功夫，特别喜欢他写的东西。我对他非常崇拜，他确实是我到北京想见的第一个人，而且见的第一个非常牛的人。”雷军还表示，让他很震动的是20年过去了，今天还在技术第一线精耕细作的还是周志农，如

果在硅谷的话还是主力。

周志农生于1960年，北京工业大学计算机系毕业后被分配到北京市微电子技术应用研究所，先后任汉字系统和网络课题组组长。在其主持设计的《MECCDOS汉字操作系统v5.0》获北京市科技成果二等奖后，他离开研究所自己潜心研究，推出了自然码——这种中文输入法也就是我们平时所说的音形混合码的一种。自然码以音码为主，以形码作为可选辅助编码，而且其形码采用“切音”法，解决了不认识的汉字输入问题，是这些年来相对比较常用的一种混合码，其实它的实质还是一种标准的双拼法。这种输入法的特点是输入灵活、速度较快，又不需要专门培训，适合于对打字速度有些要求的非专业打字人员使用，如记者、作家、学生等。这个系统至今仍一直推出更新，目前已更新到v7.25版。

由于深受江湖上与人打交道之累，1998年6月，周志农成立了北京大自然软件有限责任公司，自己担任起董事长兼总经理，他觉得这样要安稳一些。周志农至今仍坚持自己的输入法，原因是他一直坚信，输入法不仅只有音码与型码两条路。在拼音和五笔字型之间，实际上还有第三条路。

他对记者说过：“拼音的缺点是输入速度慢，难字、生字不好输入。我做的东西就是把汉语拼音进行压缩、精简、归类，然后辅助于汉字偏旁部首的声母，这样键入的码数和所达到的效率，可以和型码、五笔字型相媲美，但学习难度仅仅比汉语拼音稍微大一点点的，大概是两三个多小时知道什么东西可以压缩在一起的。以前CCDOS最早的时候不是一个标准的汉语拼音，CCDOS的输入法是半压缩的，很多像ONG、ING是用一个字母表示。我们现在用的全拼或者CCDOS的都没有压缩到底，自然码就是压缩到底，一个声、一个韵，就可以形成一个字。其次我们现在就是称辅助码，不是型码。辅助码，比如说人字旁，就是R表示，土字旁就是T，我们把这种简单的偏旁和压缩的拼音结合到一起，在4个编码内，基本上也可以唯一定这样一个汉字，那么加上这个连续输入，再加上偏旁部首的配合，效果也是非常好 的。”

尽管对自然码充满了自信，但他也承认：“我们这个自然码推广得不好，没有像五笔字型那么好的成绩，也没有像普通的汉语拼音那么好，这些年一直在改进，也一直在更新，可能现在还是写代码、改程序，我那个时代到现在可能就剩我一个人了。软件整个的发展还是很惊人的，从DOS到Windows，还有在软件的技术上，我们跟进的能力还是非常有限，我一直还在做原来做的东西。”

另两个需要特别介绍一下的输入法，就是简体中文版Windows操作系统中捆绑的智能ABC和郑码。这两者中，前者我们使用很多，虽然陆续有拼音加加、紫光拼音和搜狗拼音流行的今天，仍有很多人至今仍习惯使用它。而对于后者，则大多数人心里对它打了个问号。

智能ABC汉字输入法诞生于1991年，它是由长城集团与北京大学联合推出的，它的发明者是北京大学教授朱守涛。它采用了北京多能电子公司创始人、北京师范大学李金铠教授和其兄李毅民先生发明的“笔形编码法”和“多文种电脑”专利技术，它入门简单，只要会拼音就能上手，而且带有简单的联想和记忆功能，并能轻松输入整句，这些特点都让用户感到耳目一新，很快得到了初级用户的喜爱。更由于从微软公司的Win32时代开始，就在其操作系统中捆绑此软件，而使它名扬天下，它也是现在中文输入法使用人数最多的输入法软件。除去Windows操作系统外，苹果公司的Mac系统、中科红旗Linux、中软Linux等国内外知名公司都已将智能ABC作为基本汉字输入法在其操作系统中使用。智能ABC的缺点是字库较小，一些生僻字仍需要调用全拼输入法来输入。但作为强调快捷和人性化操作的输入法，它在操作上的一些优点在现在流行的拼音输入法中都得到了很好地继承。

郑码字根表

在互联网时代到来前，中文输入法的更新似乎已经进入了一个死胡同

郑码，又叫字根通用码，它是我国著名文字学家、《英华大词典》主编郑易里教授与其女儿高级工程师郑珑共同创造的产品。它和五笔字型一样，属于形码的范畴。从Windows95的简体中文版开始，微软公司开始捆绑销售郑码，一直到Vista系统也不例外。此外，国内的中文之星、美国IBM公司的OS/2和JavaOS等许多中文产品也都选用捆绑郑码。郑码以单字输入为基础，词语输入为主导，用2～4个英文字母便能输2字词、多字词和30个字以内的短语；在这种字词交融输入之下，输入一个汉字的平均码长是1.8～1.9键之间。它备有两个词库，分别收录25 000和50 000条词语。郑码输入法可以打出国标扩充字库里的20 902个汉字，可以满足特殊工作中对生僻汉字的输入需求，也正是因为它能比五笔字型多打出14 139个汉字，所以Windows 95选择预装了郑码。

现在与未来

讲了这么多关于电脑中文输入法的人与事，对于今天的读者而言，似乎只是一段落满尘土的陌生的往事。但恰恰是这些无数雷同或不同的人与故事，为我们今天能方便地使用电脑上网聊天、上论坛灌水、写E-mail与人交流作出了贡献。他们有的人的发明直接服务于我们，比如五笔字型与智能ABC，也有一些输入法，可能我们甚至从没有听说过它


马占凯，搜狗输入法发明人，他发明的输入法甚至影响了搜狐的股价


从Celluon蓝牙激光键盘，我们可以预见到电脑键盘的未来发展



搜狗的标志已经为人们所熟悉

的名字——在20多年的时间里全国出现了上千种编码方法。但这并不能抹杀他们为中文输入法作出的贡献。

俗话说，有人的地方就有江湖。中文输入法的领域，也是一个江湖。参与其中的人均感慨万千。自1998年互联网开始在中国迅速普及以来，信息与交流空前丰富。由于共享软件概念的出现，中文输入法也进入了一个新的发展时期。特别是2000年以来，新的输入法（特别是拼音输入法）在输入速度与便捷性上，都有了长足的进步。拼音之星、万能码和智能五笔等新的输入法都曾产生过自己的亮点。而除去智能ABC以外，20世纪90年代中期，北京隆光威尔和邦得尔公司联合推出的Autoway中文平台项目组和北京黑马公司推出的黑马输入法，均为中文整句输入的进展作出了贡献。在此期间，输入法的外挂模式、多种输入法整合以及免费化的趋势也层出不穷，

廖恒毅的拼音加加输入法，改变了以往需要用户自行熟悉编码规则、要求使用者熟悉键盘的方式，改为从人体工程学的角度减少用户操作的难度，让输入法适应用户。紫光华宇开发的紫光拼音输入法脱胎于李国华设计的考拉拼音输入法。它扩大了词库容量，收录8万多条常用词、短语、地名、人名以及数字，优先显示常用字词，而字词的使用频度（词频）则从一亿七千万字语料中统计而来。

而2006年6月由搜狐公司推出的一款汉字拼音输入法——搜狗拼音输入法则真正完成了使中文输入法由计算机软件成为互联网应用的转变。它免费提供下载，不再依靠传统输入法软件通过升级版本来更新词库的办法，而直接采用不定时在线更新的办法。这无疑方便了用户。同时，一些互联网习惯用语、符号表情也被整合进词库。

回首观望，我们不禁感慨，当老一代输入法软件的发明者还在自己的陋室种一点一滴地完善着自己的软件程序的时候，籍由共享软件概念而新兴起的一代程序员，以及新兴的互联网企业却充分利用网络的优势为客户提供着方便及时人性化的服务。

从人们趋之若鹜要去学习五笔字型，甚至认为学电脑就等于学五笔字型的时代，到今天随时可以网络更新并可以更换个性化皮肤的中文输入法，这种变化不仅仅是技术上的进步，更是观念上的进步，是互联网时代造就的形势。这种变化正如同手动档汽车逐渐改为自动档汽车一样，是一种技术日趋成熟、真正生活化、平民化的改进标志。

我们可以肯定的是，输入法未来仍会继续发展。在未来，中文输入法不仅在自身的技术上进步，更要在普及上进步。在今天，仍有很多人在使用全拼输入法。

在未来，计算机的发展将继续朝着小型化的方向前进。键盘作为一种外设的历史也总有一天会结束。20年后，键盘也许就不存在了。当硬件不成为障碍，体积不成为障碍，那时的中文输入法又会是怎样的呢？我们对此充满好奇。

关于中文键盘输入法的一些定义

中文输入法是指为了将汉字输入计算机或手机等设备而采用的编码方法，是中文信息处理的重要技术。

中文输入法一般是特指中文的键盘输入法。此外其他的中文输入技术还包括手写输入、语音输入、OCR等。

中文输入法自20世纪80初年代才开始起步发展起来的，中间为几个阶段：单字输入、词语输入、整句输入。对于中文输入法的要求是以单字输入为基础达到全面覆盖；以词语输入为主干达到快速易用；整句输入还处于发展之中。

由于汉字数以万计，电脑键盘不可能为每一个汉字而造一个按键，因此人们需要替汉字编输入码，用数个键来输入一个汉字。

汉字的单字输入分类方式也很多，主要包括：音码、形码、形音码、音形码、无理码等等。

中文输入法的质量评定标准：

*学习强度——编码是否合理，是否方便记忆。

*输入速度——重码率越低，输入速度越快；编码长度越短，输入时间越少，但长度太短也会增加重码率。

*编辑强度。

*大字符集。

中文输入法是一个很大的话题，关于这个话题，特别是近两年输入法所面对的新环境、新思路，以及输入法开发企业的观念，还有很多值得深入探讨的余地。限于篇幅，我们本期专题只能对此作一高屋建瓴的分析。在近期，我们还将就这一话题作出后续的专题报道，敬请期待。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

桌面上的天文馆
——几款天文软件的网络应用指南

■安徽 卢昱

2009年7月22日，中国长江流域日全食的时候，肯定有不少30多岁的家长翻出了小时候他们常看的埃尔热的连环画《丁丁历险记》中《太阳的囚徒》那一本，给孩子们讲关于日食的故事：

丁丁和阿道克船长误入印加人的神庙，被印加人认为他们冒犯了所崇拜的太阳神，要把他们烧死，不过可以选择行刑时间。丁丁算出最近有一次日食，就要求在那个时候死。于是在刑场上，印加祭司正在点燃柴火的时候，丁丁就说：“壮丽的太阳啊，如果你想让我们活着，现在就显灵吧！”结果，日食真的开始了！印加人被吓坏了，赶紧恳求丁丁把太阳放出来（图1）。丁丁答应了他们，装模作样祷告了一番。太阳“果然”回来了。印加人见这些外乡人能指挥他们的神，当然不敢怠慢，赶紧把他们放了。



讲完这个故事，这些年轻的家长也许会拍着书告诉孩子们：“你看，多掌握一点天文知识是多么有用啊。”

其实，这个故事是根据古希腊哲学家，米利都学派的创始人泰勒斯的故事改编的。希罗多德在《希波战争史》中记载：米底人和吕底亚王国在哈吕斯河一带展开激烈的战斗，接连5年也没有决出胜负。战争给两国人民带来了深重的灾难。和平主义者泰勒斯经过那里时，预先推测出某天有日食，便扬言上天反对人世的战争，某日必以日食作警告。公元前585年5月28日，当两国的将士们短兵相接时，天突然黑了下来，白昼顿时变成黑夜，交战的双方惊恐万分，他们想起泰勒斯的警告，马上停战和好。

泰勒斯对日食的预言，可能用的是迦勒底人发现的沙罗周期。18年11天8小时为一个沙罗周期（沙罗是“重复”的意思）。每次日食后，经过一个个沙罗周期，日月地的相对位置会重新处于原来的位置，也会再次发生日食。不过全球不是只有一个沙罗周期，而是有多个。不同地区的沙罗周期在时间上是交叠的。在一个沙罗周期里，虽然在同一地点只会发生一次日食，但是在全球范围内会发生约40次日食。所以有些天文爱好者就不好好呆在自己家里等下一个沙罗周期，而是满世界乱窜看日食。比如20世纪初，为了验证爱因斯坦的广义相对论，1912到1922年，多国科学家进行了多达5次的日全食观测。可见你只要能攒钱买机票，看日食完全是一件稀松平常的事——当然，在攒钱的同时，也请一定要记得攒人品。20世纪初那批验证广义相对论的科学家们的日食观测大多像2009年7月的上海等地日食观测一样，遇到了阴雨天气。最倒霉的是1914年在俄国进行日食观测的那批德国科学家——1914年8月，这些德国人和美国同行背着沉重的器材，远涉重洋来到俄国的基辅扎营，因为预计日食会在8月21日在当地发生——结果1914年8月1日，德国决定向俄国宣战。观测日食的德国天文学家们马上成为俄国人的战俘。俄国把年长的天文学家驱逐出境，把年轻队员投入了战俘营！可见，观测日食是一件多么有风险的事儿啊。

如果你对自己的人品没有足够的信心，如果你不是要观测日冕、日珥、倍利珠等必须实地观测才能看到的天文景象，如果你不想在原地等上一个沙罗周期，那么我可以推荐你使用一款天文模拟软件Stallerium Portable，在家里模拟日食。

地面观测的模拟软件：Stellarium

Stellarium Portable（http://www.stellarium.org/zh/）是一款简便易用的自由开源软件。它可以模拟真实的星空，让你不用跑出光污染严重的城市就能感受到星空的美妙。通过对天体运动的计算，Stellarium可显示常见行星（包括小行星）及其卫星在天空中的位置，使我们可以方便地看到木星的大红斑、木星的卫星、土星的光环、月球的环形山等。同时，它还收录了超过120 000个来自Hipparcos（依巴谷）星表的恒星和一些常见的星云、星团和星系，如金牛座的昴星团（Pleiades，M45）、狐狸座的哑铃星云M27（行星状星云）、仙女座的旋涡星系M31、室女座的巨椭圆星系M87等。这些天体，平时在晴朗的夜空都未必能观测到，但是现在使用这个模拟软件，我们可以方便地把它们显示出来，更为强大的是，它还可显示恒星的星等、颜色、距离和光谱型等较为专业的参量。一句话，它可以让你足不出户，就体验到观测的趣味。

Stellarium的获得非常容易，在它的网站首页提供下载，分别支持Linux、Mac和Windows平台。不过，由于这款软件已经非常普及，你可方便地从迅雷、BT或FTP搜索上获得下载资源，而不必非要通过它的官方网站。我的版本

就是通过迅雷找到的免安装Windows版，只有44.8MB，非常方便。

Stellarium只要点击运行图标就可执行它了。在Windows中，你直接双击StellariumPortable.exe，可以看到它的界面（图2）。

现在可以用鼠标开始你的探索了。点击左键选中目标，按住鼠标左键能拖动星空，转动鼠标滚轮则可以将星空放大或者缩小。



从屏幕下方的状态条上，可以看到笔者目前的海拔为16m，位于地球上，时间为2009年7月26日01：49：42秒。当前模拟的视场（FOV，Field-of-View）有176度，每秒帧数（Frame per second）是32.9。随着你的鼠标的移动，你会发现相应的视场和帧数都在变化。如果你滚动滚轮看到鱼眼效果，或者通过选择“Sky and viewing options window”（F4），在“Markings”中的“Projection”（投影）中选择“Fish eye”（鱼眼），你还可以看到整个天空。如果你有一台可连电脑的球面星空投影机，Stellarium就可以为你在室内投影出灿烂的星空。关掉室灯，拉上窗帘，再放上一首轻音乐，你就可以和家人和朋友一起感受到“星垂平野阔，月涌大江流”的感觉啦。

不过，你所看到的这个星空未必是你想要看到的星空。因为在地球的不同位置，星空是不同的，比如在北半球我们可以欣赏壮丽的北斗，但在南半球我们就很难看到它了。而在南半球可以看到的南十字星座和漂亮的大小麦哲伦星云，我们大部分中国人却看不到它们，只有驻守南沙群岛的战士们可以有缘一见。所以如果想让Stellarium模拟出正确的星空，我们就需要设定正确的时间、时区和经纬度，否则Stellarium无能为力。

你可以设定你想看的经纬度，比如北京市的经纬度是北纬39度54分（39.9N）、东经116度23分（116.4E）。一般来说，一个城市只需要精确到分就足够了，同一个市里，不同的区县（精确到秒）所看到的天空基本相同。如果你想要看日全食，那么你最好选择长江流域的一个城市，比如上海、杭州、黄山……如果你把地点设为北京或者广州，那你只能看到日偏食了。

如果你不知道某个城市的经纬度怎么办？没关系，Stellarium保存了全球大部分城市的经纬度信息，你可以直接运行Stellarium，在选择框里选择想要寻找的城市就行了，很简单。在使用之前需要确保你所需要的观测地点的经纬度已经正确设定，在Stellarium的界面中按F6，或把鼠标移到最左边，选择拉出框中的“Location window”按钮，你就会看到一个设置窗口（图3）。

这个对话框显示了全球几乎所有的城市，你按照拼音



选择你的城市就是。如果没有找到，你可以把城市名字手工填写进对话框里。填好后点击“Add to List”按钮，就把这个点记录下来了。然后勾选“Use as Default”就可让stellarium把这个地点设为默认地点。至于高度，影响相对较小。当然如果你想早一点看到日出，晚一点看到日落，你可以选择比较高的高度。如果想体验一下宇航员的感受，你甚至可以尝试把高度设定到34 3000米，那是杨利伟在神舟飞船上到达的高度——咦？怎么设不上去？当然啦，这款软件是让我们模拟在行星表面进行观测的，最高的高度（米）只能设到五位数。至于要体验宇航员的感觉，后面我们会专门介绍展现卫星观测体验的Celestia软件。现在，孙长老，请收了神通下地来吧。让我们在地面上仰望一下天空是正经。

现在你已经设定了正确的经纬度，但你发现这不是你熟悉的小山村。咦，这片油菜花是哪里的？你小时候捉萤火虫时摔一跤的那条沟到哪里去了？你按F4键，或者将鼠标移到最左边，从弹出条中选择“Sky and viewing options window”按钮，并选择“Landscape”（地表场景）选项。噢，原来你所在的地表场景，并不是来自于你家乡，而是来自于一个叫Garching的德国小村庄，那里有一片很漂亮的油菜花呀。接着往下看，你可以选择法国里昂边的Guerein（一片大草地）、美国的Hurricane滑雪场（一片大雪），还可以选择辽阔的海洋风景（Ocean当然是一片大水啦）。当然，如果你坚持要给自己找不自在的话，你可以选择密林（Trees）风景，在这种地表场景下，你会发现除了头顶上的星星，啥也看不到啦。再往下，还有——嗯？怎么还有火星（Mars）和月球（Moon）？没错！这个软件不仅可以模拟在地球上看到的星空，还可以模拟在其他行星上看到的星空，提供其他星球的地表场景。想重温故乡回忆的火星同学，赶快下载这软件玩玩儿吧。



这样我们可以通过火星车“勇气号”（Spirit）的视角看到的“夫君山”（Husband Hill）的火星地景（图4）。图片由“勇气号”摄于2005年8月。在火星上的位置是+175° 24'，-14° 48'，0m。

不过，更换了火星的地表场景并不代表你看到的星空是火星上的星空。如果你想要看火星的星空，你还需要按F6，在“Location window”的“Planet”中选择你的家乡——火星。

设置好了经纬度和地面景物，你可以自由地玩转你的星空了。你转啊转啊，最初的新鲜劲过去了。你开始觉得没有什么意思，就这些吗？还有什么好玩的？别急，好玩的东西可多呢。

你可以让你的星空按你的要求转起来。只要使用左边的时间选择按钮输入你想要的时间，Stellarium就会显示你输入时间时的星空，并从你输入的时间开始，自动模拟地球转动引起的星空变换。我们可以让它快进或快退，就像播放录像一样。按钮就是右下角和你家DVD机遥控器上的按钮长得一样。多按几下快进，你的播放速度便会加快，届时，你就会看到星空快速滚动的样子了。“巡天遥看一千河”，是不是很有感觉？

你也可以把鼠标拉到最下面，从下面一排按钮中选择“Constellation Lines”（星座连线），或直接按C键，你看到了什么？星座的连线出来了（图5），你能认得几个星座呢？



好，现在我们把时间设定在2009年7月22日早上4：25分，设置的观测地点是杭州，地表景观是海洋（假设我在杭州湾大桥上）。我们来等着过4个小时看日食吧。现在正是黎明时分，呈现在我们面前的是一个典型的夏季星空。我们正面对着东方（见红色的E，代表东方方向）：大大的双鱼座举目即见，木星（Jupiter）落在摩羯的尾巴上，火星（Mars）落在金牛座的耳朵上，而金星（Venus）正在金牛的角上和御夫座明亮的五车二（Capella）形成一个三角形。猎户座的参宿四（Betelgeuse）和参宿七（Rigel）刚刚在地平线上升起，就已经被太阳的散射光所掩盖。7月22日这一天太阳正处于巨蟹座上，虽然还没有跃出海平面，但它的光芒已经把双子座的天区散射得一片金光，完全没有4小时后将经历一次日全食的预兆。

现在我们可以观看日食了。这里有一个偷懒的方法：按F2，或把鼠标移到最左边，从拉出列中选择“Configuration window”，然后再选择“Scripts”，你可以看到一些热心群众用Stellarium做的模拟脚本。让我们查查有没有人做日食的模拟不？哈，你看到有一位叫Matthew Gates的老兄做的2009年7月22日的日食模拟，脚本文件名字就叫“日食”（Solar_eclipse.ssc）。选择它，然后按播放键，Stellarium就开始按设置好的运动起来了。一边动，模拟程序还一边介绍：先是初亏，太阳慢慢变暗；然后是食甚，天空完全变黑；最后是食既，太阳又复原。你看，没骗你吧。在室内也可以看到日全食，你就不用冒着下雨甚至是被俘的危险到处找日食看了。

看完了整个动画，细心的你发现一个问题：怎么这个日食设置的地址不在中国呢？仔细一看，原来这位老兄把地点设在了Bangladesh（孟加拉）的Rangpur。看来这哥们对我们这里的雨季天气没信心啊。能不能看看自己国土上发生的日全食呢？当然可以。就像刚才说的，你可以选择一个长江流域沿线的城市，从上海到四川的万县都可以。然后使用时间控制按钮调到日食附近的时间，再快进，看到日食了不？如果快进的速度太高了，你觉得太阳在天球上跑得太快，你也可以使用搜索功能先把太阳固定在屏幕中间。按F3，输入太阳的大名Sun，看到了吧，现在太阳不再乱走了。只要你不拖动鼠标，你就可以使用滚轮放大或缩小图像，直到调整到你觉得合适的大小，再快进。哈，现在看到食甚时的壮丽景象了吧（图6），连太阳的外层大气——日冕都能清晰可见呢。



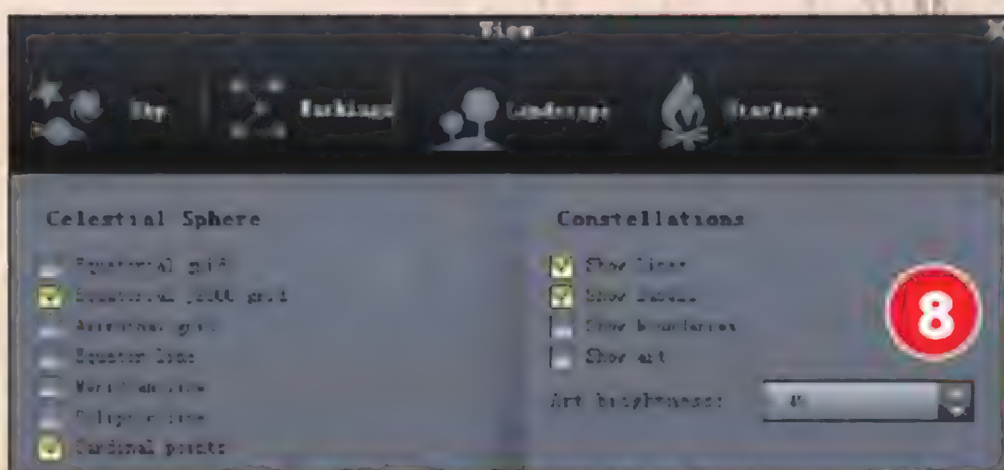
好了，现在你已经是一个入门级的天文玩家了。你调整着时间，看着星座和太阳快速地东升西落，敏锐的你很快发现一个规律：咦，他们怎么都像绕着一个轴在转动呢？

当地球自转时，在南半球，天空中的星体会围绕南极旋转，身后留下明亮的尾状物。澳大利亚的泰德·道布兹（Ted Dobosz）经过30分钟曝光拍到的这张星迹图（图7），表明了这种天文现象。



没错，由于地球的自转，所以我们看到的星空都是绕着地球的自转轴转动的。我们可以通过打开赤道坐标系来感觉这一点。

点击左边控制按钮上的显示设置按钮，在显示设置中的“Markings”中选择打开赤道坐标系标识“Equatorial J2000 grid”，同时选择“Show Lines”（显示线）（图8）。



我们就可以看到天空中出现了一个大大的蛛网。这个网是由赤经（α，在图上显示为从中心辐射出去的线，以小时h表示。从春分点算起是0h。你可以把时间设为春分点3月22日，看看太阳是否落在赤经0h的线上）和赤纬（δ，同心圆，从天赤道算起，在度分秒表示，和我们地球经纬度一样，以赤道为0度）编织的。在北半球，这个网的中心，就是我们熟悉的北极星（Polaris）。在左上角，Stellarium告诉我们北极星是一颗视亮度（Magnitude）为1.95等，绝对亮度（Absolute Magnitude）为-3.66等，光谱

形（Spectral Type）为F7型，距我们431光年（Light Year）的恒星。在Hipparcos星表中的标号为HIP 11767。对于一般的恒星，这些信息足够我们了解它了。

在南半球，这个网的中心是南十字星座（Southern Cross）。目前，北极星和南十字基本上位于地球自转轴的连线上（图9）。所以当地球自转的时候，在地面上的我们的眼中，好像所有的恒星都绕着北极星或南十字座转了。这就是为什么在中国的大部分地区，其他的星都东升西落，而北极星却总不会落下地平线的原因。



北极星相对地平线的角度，和你所处的纬度一致。也就是说，如果你在北极（北纬90度）看北极星，你就能治疗颈椎病，因为它就在你头顶上（90度）。如果你在哈尔滨（北纬45度）看北极星，你就适合来张快照，因为你正在纯洁地45度望天。因为北极星又亮又不会动，所以我们在使用带赤道仪的望远镜时，只需要把赤道仪的极轴对准北极星，然后调整赤经旋钮就可以跟踪天体了。

古时人们把北极星比作最尊贵的皇帝，其他臣民都随着它旋转。杜甫诗云“北极朝廷终不改”，就说明了北极星的这种特殊性。不过，古人并不知道，其实北极星是在改变的，因为地球的自转轴有进动，大约24 000年转一圈，所以我们这个“蜘蛛网”的中心也在变换位置。北极星大致能落于这个万星共尊的位置上，只是在这12 000年期间。再过12 000年，地轴将指向织女星。那个时候，织女星就会变成“北极星”了。正是由于地轴的这种运动，所以我们每一年所使用的赤道坐标系也应该有所变化，不过频繁的变化不利于应用。

为了方便起见，在测量天体位置时，我们常常使用某一年的赤经赤纬。比如现在用的就是2000年的赤道坐标系位置（α，δ J2000）。更早的时候，一些天体甚至采用1950年的赤道坐标来标示（α，δ J1900）。你看Stellarium标示的天体位置，就分别标示了J2000的赤经赤纬座标（Ra/DE J2000）和当年的坐标（RA/DE of Date）。在上图中，我们看到北极星的赤经RA（J2000）是2h31米，而2009年的赤经RA（of Date）则是2h43米。9年时间就变了12米呵，可见地球的运动多么明显。

知道了由于地球自转会造成星星的位置变化，你对地球公转所造成的太阳位置变化也有点兴趣了吧？Stellarium可以很好地为你模拟出太阳在天空中位置的变化。让我们点击左边控制栏中的把红色的黄道线（Ecliptic line）标记出来。然后取消下边框控制按钮中的地（Ground）和大气（Atmosphere）选项，然后再滚动滚轮直到看到鱼眼效果。我们就看到了一个全天的星空和黄道的轨迹。（图10）



黄道是一年中太阳在天球上划过的轨迹。由于太阳系里的大部分行星包括地球基本处于同一平面上，所以从我们地球上看来，太阳和行星基本都在黄道上运行。在图上，我们可以看到很显眼的五大行星（金、木、水、火、土，Venus、Jupiter、Mercury、Mars、Saturn）也落在黄道上。而月球所在的轨道白道，和黄道相差只有5.14度的夹角，所以月球大部分时间也是落在黄道附近的。

点击星座连线和星座示意的标志，我们可以看到黄道扫过的12个星座。因为我现在设置的时间是7月22日，所以太阳正好落在巨蟹座的后面，快要进入双子座的区域了。由于地球绕着太阳公转，所以每年的不同时期，从地球上看太阳，太阳就会落在黄道星座上的某处。这个道理很容易理解：你可以想象你在操场中心，拉你的朋友的手，绕着他一边转圈一边拍照。照片洗出来后，就可以看到你朋友的背景每时每刻都在改变。把你的朋友当作太阳，操场的背景相当于星空，这就是太阳划过12个黄道星座的原因（图11）。



由于太阳落在某个星座的区域，那么显然，在这个星座附近的星座就会被太阳光所淹没。太阳升起的时候，我们就没法看到这个星座附近的星座了。所以某个月时，当月的黄道星座就看不到了（那位说了，那个黄道星座晚上也看不到吗？笨。晚上在那个黄道星座附近的星星，不是和太阳一起下到地平线下去了吗？想不明白的马上用Stellarium模拟一下）。所以在每个季节，只有一部分的星座会被看到。在夏天，我们不容易看到猎户、双子、狮子、巨蟹等星座，只有在日全食的时候，太阳被月球所遮挡，天空变黑，这些太阳附近的星座才有可能被看到。所以在2009年7月份的日全食时，尽管是夏季，我们在长江流域却看到了冬季的星空。

Stellarium不仅提供了星座，还提供了恒星、星云和星系的资料。由于恒星离我们太远，所以看上去只是一个点，不太有趣。我们来看看星云吧。只要在左边的控制栏中点搜索按钮选择星云的名称，并在下面的控制栏中选择或按“N”开启“Nebula”（星云），Stellarium就可以对准它，并且给出图像和信息。我现在把夏天较容易看到的巨蛇座的老鹰星云名称“M16”输入到对话框中，看它显示出了什么？

M16是一个疏散星团和一个弥漫气体星云的复合体（Cluster associated with nebulosity），距我们大约有7000光年远。星云中间的“大象鼻子”是数光年之长的尘埃柱，正在遭受星团里年轻的高温恒星的紫外辐射侵蚀。尘埃柱里有恒星正在生成。著名的哈勃空间望远镜拍摄到了M16的图片（下页图12）。Stellarium收集了很多这样的星云图片。这些较亮的星云和星团称为梅西耶星云（Messier），

它们是法国天文学家梅西耶命名的。在梅西耶的时代，星云（Nebula）是一个用来表示深空中任何模糊不清光源的术语。在当时的小望远镜中，星云和慧星看上去是一样的。为了区分这两种天体，1760年，梅西耶开始编星云表，以便能更好地区分星云、星团和彗星。你可以Ctrl+F，调出查找对话框，把梅西耶星表输入进去，你都能看到些什么？

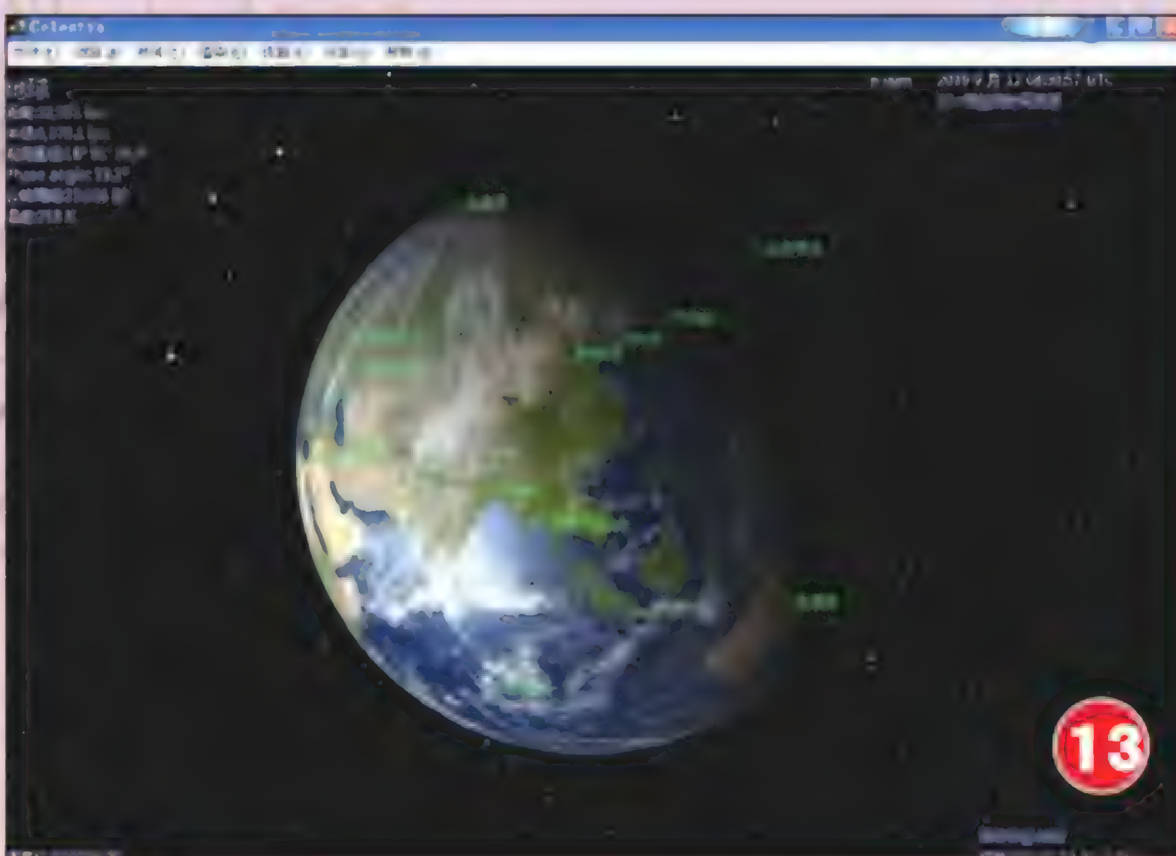


除了上面所说的之外，Stellarium还能在你实际观测时做你的观测助手（通过下边栏的按钮图3调到夜光模式），或者模拟流星雨（按F4，选择Shooting stars的每小时流星数），还有很多种玩法。不过由于篇幅关系，我们就此打住了。有兴趣的朋友，请下载一个来慢慢摸索吧。

空间观测的模拟软件：Celestia

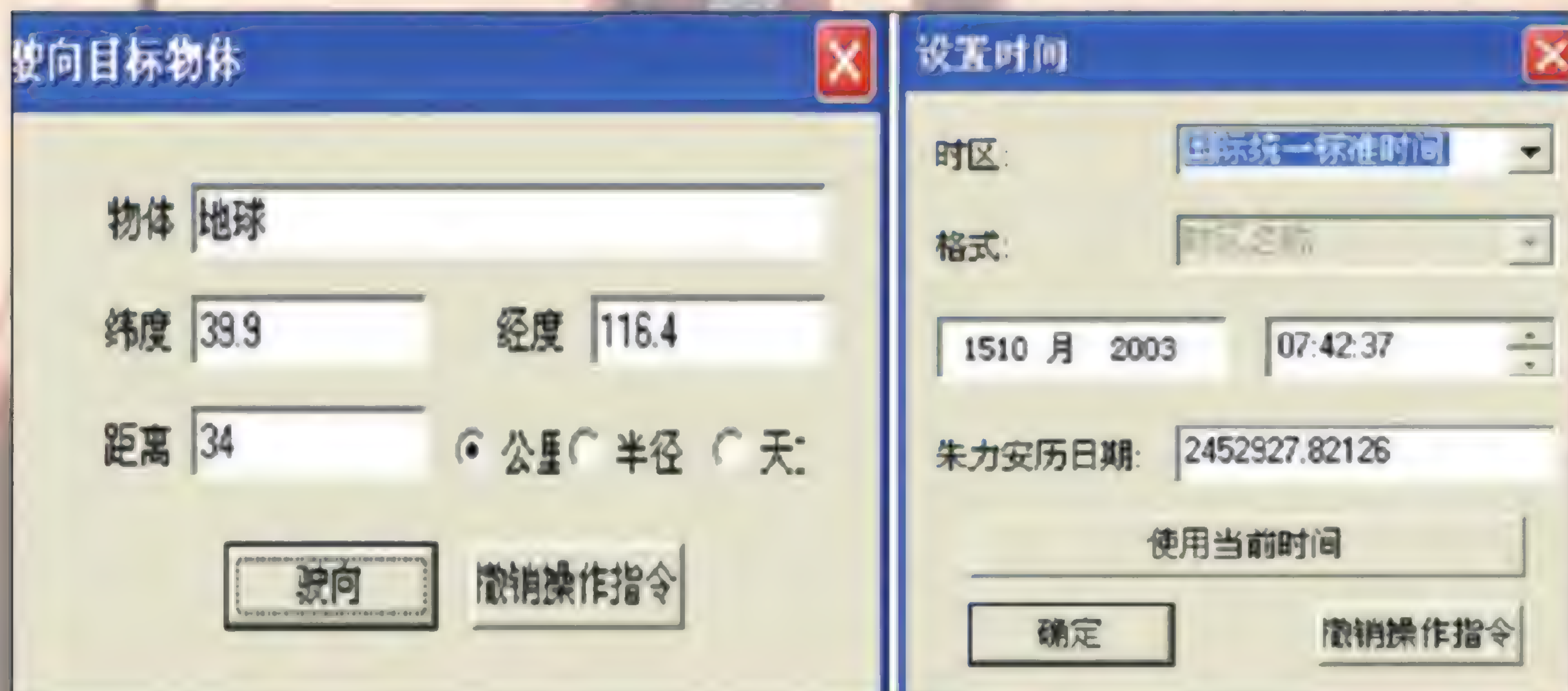
Stellarium是模拟地面上观测的。下面我们要从地面进入太空，从太空来看一看宇宙。我们所使用的工具叫Celestia，从它的主页http://www.shatters.net/celestia/或者通过迅雷、BT可以下载这款自由的开源软件。同样，它也可安装在Windows、Mac和Linux系统上。

让我们来玩一下吧。下载后双击CelestiaPortable.exe，我们看到了……地球？（图13）



是的，我们现在正在离地面32,551千米处（见左上角）的地球轨道上。Celestia允许你在太空中的任何一点进行观测。你可以通过选择“浏览”中选择“选择物体”，在对话框中选择填写你要驶向的目标的经度，纬度和距离，就可以到达你所想要的点。而在下拉框“时间”中选择“设置时间”，则可以设定你所想要看的时间。我现在设定的时间是“神舟五号”上天的日期，而距离也是“神舟”飞船的圆轨道距离。你可以点“确定”来感受一下杨利伟的感觉。（如下图）

或者，也可以在“浏览”中选择“浏览太阳系”，在列表中选择“地球”→“Hubble”，来看一看另一个重要的地球卫星：哈勃空间望远镜。它的高度比我们的“神舟5号”低了7千米。你在它附近时，地球就是这个样子。你动一



经典天文网站

经常到这些天文网站逛逛，没准儿就你就能很快从一只菜鸟变成天文发烧友。

http://www.bjp.org.cn/misc/index.htm



这是北京天文馆的官方首页，经常有天文活动公布。在网站上了解的天文知识，再到天文馆巩固一下，能起到事半功倍的作用。天文馆的A馆天象厅安装了新型天象仪和全天域数字投影系统，是世界上最先进的天象厅之一。新馆颇具现代感，有数字化宇宙剧场、3D动感天文演示剧场和4D动感影院。天文馆的天文台以一台口径为40厘米的光学折反式天文望远镜，向公众开放观测。



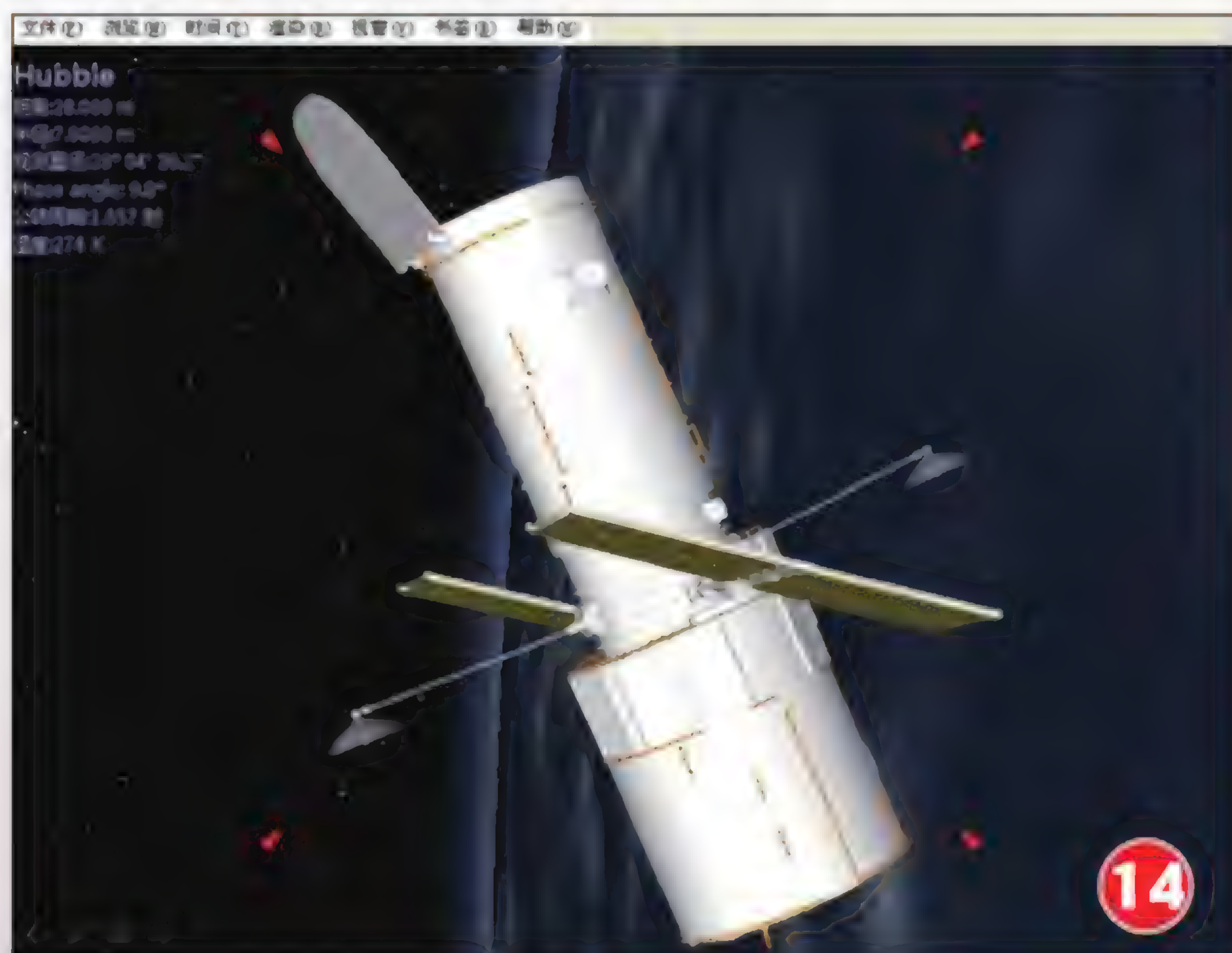
http://www.astronomy.com.cn/bbs/



成立于1999年3月的中国牧夫天文论坛网站是老牌天文论坛，注册用户已经达到了6万多人。论坛中有相当多的好文章，也有许多热心的资深天文爱好者，初学者在这里可以得到很多帮助。在论坛上，各地天文爱好者还找到本地同好，组织各种形式的天文爱好者团体，进行线下的观测活动。在牧夫天文论坛基础上组织的中国国际天文爱好者交流会——牧夫天文交流会，交流会举办了七届，第八届交流会拟定2010年1月在云南大理举行。

牧夫论坛里，有天文器材专区，还有今年日全食的观光记录，新手指导当然是必不可少，中高级天文知识讨论也有专版讨论。酷图欣赏，书刊软件多媒体出版物介绍，各地天文爱好者协会专版……林林总总，令人眼花缭乱。今年是牧夫十周年，还是国际天文年，各种线上线下活动很多，算得上是天文爱好者的盛事了。

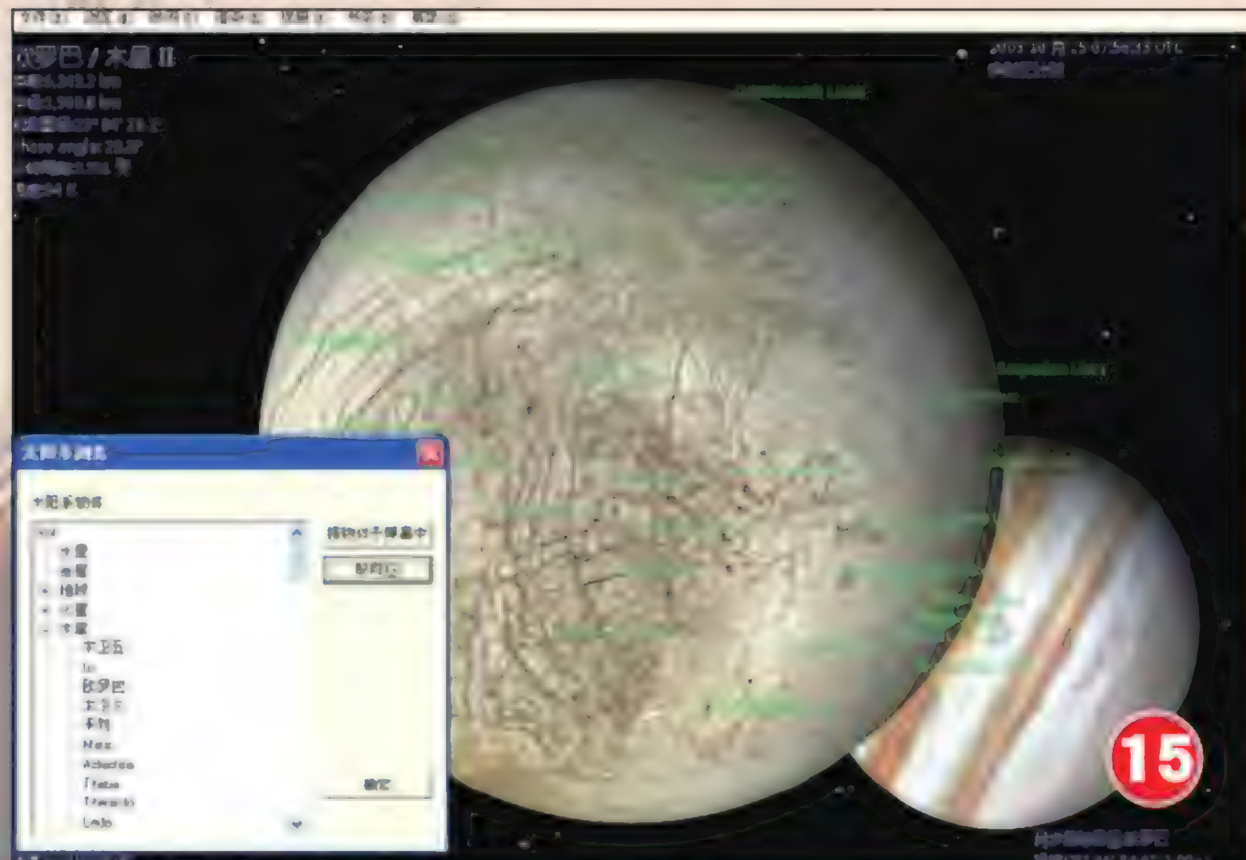
下鼠标（图14），感受一下在地球轨道上的感觉吧。



注意：在Celestia中，鼠标显示为十字。十字移动到一个目标上左击，就会在左上角显示目标信息。右击，显示弹出框，可以选择驶向目标，或查看更多信息。按住鼠标左键拖动是移动目标，而按住右键拖动则是不同空间角度查看。滚轮则可以用来放大缩小。选择“渲染”，通过“可视化设置”，可以选择星座连线，标注等。通过“地面特征设置”，可选择是否显示陨石坑，火山等地面特征。

熟悉了操作以后，让我们来漫游一下我们的太阳系吧。在“浏览”中选择“太阳系浏览”，在列表中选择你要查看的对象。我选择了木星的第二颗卫星“欧罗巴”。Celestia带着我们到了它的轨道上。我们可以看到它以及它背后的木星。使用鼠标左键缩小，再用右键转动一下，你可以感觉一下这个小小星球对背后巨大的木星的比例。不过，别看它很小，也很冷（表面温度只有94K，即零下179摄氏度），在它的冰层下面到活跃的地幔之间，却可能存在着一个巨大的海洋。这个海洋里，可能有生命正繁衍着！这是“伽利略号”木星探测器发现的。2003年，“伽利略号”探测器本来准备降落在它的表面，但由于发现星球上可能存在生命，为了避免探测器上的微生物污染它的表面，威胁到那里的外星生命，所以“伽利略号”毅然改变行程，进入木星的大气烧毁。也许正因为这样的悲壮，所以Celestia选择了欧罗巴和木星作为软件的启动画面（图15）。

看过了圆滚滚的大行星，你是否对奇形怪状的小行星



感兴趣？在“浏览”中选择“太阳系浏览”，在列表中选择“Ida”，来看看这颗长仅58千米，宽仅22千米的小行星Ida（Ida是希腊神话中抚养幼年宙斯长大的仙女，抚养宙斯的山也叫Ida山）（图16）。

1993年8月，去木星路上的“伽利略号”发现了它，以及它的卫星——宽约1.6千米的Dactyl（见左下角



的小不点儿，Dactyl是居住在Ida山中的精灵，帮助Ida抚养宙斯），使它成为第二颗被人造探测器拍摄过的小行星。第一颗被人造探测器近距拍摄过的是Gospra，是伽利略号在去土星的路上拍摄的。你一样可以在Celestia里“驶向”它，围观它一下。很多这样的小行星都是很值钱的，因为它的主要成分是铁和镍。虽然你拿不到手，不过尽可以驶向它们看一看。特别是有爱的同学们，可以在“浏览”→“导向”里，选择“爱神星”（Eros），看看这颗人类飞行器第一次登上的小行星（2001年，Near探测器登陆Eros）长得是什么样子。

这些著名的小行星大多分布于火星和木星之间的小行星带中。虽然离我们很远，但是飞行器总是可以达到的。下面我们来尝试一段永远实现不了的旅行——超光速飞行。

我们还是在“浏览”中，选择“检索星球系”（这个词翻译得不对，应该叫检索本星系），选择一颗恒星，然后选择“驶向”。或者在“浏览”中选择“导向”，再选择你感兴趣的恒星（比如选择金牛座中的五星，或昴星团），你会在几秒钟内走完几光年的路程，到达你的目标。

在行程中，你会发现星星们在迎面扑来，又向四边散去。如果这时你在“渲染”中的“可视化设置”里选择了“星座连线”，你会看到，在新的位置上星座的连线完全不是你熟悉的那样了。于是你可以很好地体会到，我们在地球上看到的星座、星空，只不过是它们在天球面上的投影而已。实际上，星星的位置是立体的，不同的位置就显示出不同的连线来。

借着超光速旅行，让我们体验一下，在另一个星系中的生物看我们的银河系是个什么感觉。在“浏览”中选择“驶向目标物体”，输入“M 31”（注意M和31之间要加空格），我们就来到了在地球上标记为梅西耶星云第31号的这个旋涡星系边上。我们看到M31边上有两个伴星系M32和M110。按住鼠标右键慢慢转动，你可以看到离M31星系220万光年之外的银河系。在这个距离上，看我们银河系和银河系的伴星系大麦哲伦云，小得只是两团小棉絮而已。要知道，M31还是离我们最近的星系呢。但即使是最近的星系，假设地球上有人向你现

在的位置发一个信息，要220万年之后你才能收到。苏轼《前赤壁赋》里，不过“羡长江之无穷”，就让他“哀吾生之须臾”，好像“寄蜉蝣与天地，渺沧海之一粟。”若是他知道宇宙如此之大，不知道会作何感慨啊（图17）。



星空模拟软件中的贵族：World Wide Telescope (WWT)

贵族的意思，就是非常的贵。

世界天文望远镜World Wide Telescope（WWT）是微软研究院的作品（http://www.worldwidetelescope.org）。它不是一款开源软件，而且必须在Windows平台上运行。Mac用户只好使用它的网络客户端Web Client。

虽然是微软的产品，不过还好它是一款免费软件。我们可以点击首页上的按钮 Install Windows Client 来下载客户端。它并不大，只有40MB左右。但是下载之前，你需要了解你的机器是否能够配得起这位贵族。因为它的运行要求如下：操作系统至少是Windows XP SP2，推荐Windows Vista，2GHz以上的Intel Core 2 Duo或更高速度，至少1GB的RAM，推荐2GB RAM，3D加速卡，至少128MB的显存，1GB以上的空余硬盘空间，推荐10GB，1024×768以上的显示器分辨率，Microsoft DirectX 9.0c以上和NET Framework 2.0环境。

好吧，现在你确认你的机器足够高档，这款软件的效果当得起“贵族”两字。它把现有的地面上的和太空里的天文望远镜的最新景象都收录进来了，它号称图象可以无缝平移和缩放（Seamless panning and zooming），并且收录了大量的科普工作者包括真正的天文学家做的宇宙旅行脚本（Tour）。它强调的是Web 2.0——即让大家共同使用这个软件做自己的宇宙旅行（Guided tours of the sky），并且共享。这就相当于开了一个天文培训班，让那些对天文感兴趣又不知道怎么玩的学生可以通过直接观看这些旅行来认识宇宙。在观看这些旅行的过程中，你可以随时中断，改由自己动手来转动、缩放进行体验。怎么样，听起来很不错吧。

那么就让我们开始使用吧。使用之前，先说明一下WWT的鼠标用法：左键点击和拖动可以转动，移动；通过滚动鼠标滚轮放大或者缩小；鼠标中键或按Ctrl+左键可以转动目标；用鼠标右键单击一个对象可以显示信息框，显示



这个对象的信息以了解更多信息。

打开WWT，你会看到显示出轨道的太阳系和一个银河的背景。你可以使用鼠标转动一下看看效果，也可以通过鼠标选择目标天体，也可以直接点击下边列出的太阳系行星。

我选择了下面的木星Jupiter（图18），右键点击它的第一颗卫星：Io（伊奥，这是目前为止在太阳系中所观测到的火山活动最为频繁和激烈的天体）。出现了一个弹出框。在弹出框里，WWT显示了Io的一些基本信息。弹出框的下面，你可以看到三个按钮：“Research”“Show object”和“Close”。点击“Show object”，WWT就会带你近距离围观这个天体。如果点击“Research”，你就会发现WWT的强大之处了——它可以帮你找到这个天体在SIMBAD、NED等星表中的相关数据，找到ADS文献库中的相关文献，找到它在DSS、SDSS巡天中的图像，甚至下载DSS的FIT格式的文件——是不是听起来很复杂？确实比较复杂，这些信息都是研究天体的基础资料，更多是面向天文研究者而不是业余爱好者了。

对于业余爱好者来说，观看WWT的天文漫游（Tour），可能比天文数据和文献更有意思。在WWT界面的上方，有一些文件集（Collections），你可以看到几个重要的空间望远镜。我选择了Hubble望远镜（图19）。



然后我在哈勃的文件集中选择麒麟星座（Unicorn）的Monocerotis（意为独角兽的角）V838，这是哈勃最动人心魄的发现之一。你在这里可以看到哈勃多次对它观测的图象。每一次观测，它的样子都有所变化（时间顺序是从左到右）。选择文件集的一个，然后点击，有没有看到这个麒麟之角（下页图20）？

V838不是一个一直以来就存在的天体，它是一个罕见的正在爆发的超级巨星（Supergiant）。这次的异常爆炸发生在2002年1月，在短短的40多天里，该星体的亮度增长了1万倍，比太阳还亮60万倍，成为我们银河系中亮度最大的星体。不过它离我们有2万光年远，所以只有在望远镜中才能看到。

照片中可以见到从这一奇异星体发出的光正在向四周的空间扩散，碰到包围着该星体的尘埃后又被反射回来，构成一副绚丽的、状似牛眼的多色图样。与新星和超新星爆发不同，V838的变星并没有激烈地把气体外壳掀掉露出炽热的内核，而是在迅速膨胀的同时仍然保留着原来的



外壳，成为一颗表面温度较低的超巨星。它现在依然在膨胀变化着，所以每次观测都有新的不同。这样的目标显然最适合用WWT这样的既有最新的数据更新、又有历史记录的天文软件观看。

想想一个人的一生那样短暂，居然有机会看到一颗恒星的变化，真是让人感叹不已啊。

在文件集中再继续查找，你会看到有很多专业的老师和研究者做的Tour。如果你的英语足够好的话，尽可以听得兴致勃勃。如果英语不那么好也没关系，图片和动画会说话。光是图片就能让你感受到宇宙的奇妙。如果你用这个地址http://bbs.astron.ac.cn/thread-57439-1-1.html下载一个日全食的Tour，你还可以使用WWT再重温一下日全食的经历。

总体来说，WWT的教育功能还是非常强大的。但它的缺点也非常明显，那就是太占资源。作为比较，我们来介绍一下它的竞争对手Google Sky。

星空模拟软件中的平民：Google Sky

在李开复的领导下，谷歌中国做了很多有益的工作，本地化显然是一个重要贡献。Google的地图和星空软件都进行了本土化，这让很多不熟悉英语的朋友们大感亲切。Google的平民化特色也在Google Sky的使用上显示得淋漓尽致——它不需要下载客户端，只要使用浏览器，输入sky.g.cn就可以。它没那么多复杂的操作，只有鼠标左键按住后的缩放和平移。它也不能选择观测位置和地表景观。它的最大优势就是简单、快速、方便。对于那些机器配置没那么好的同学，可以明显感到使用Google Sky的速度和使用WWT不可同日而语。它是那么简洁，以致于我根本没有什么东西需要介绍的。任何一个人只要敲几个键、按下鼠标就可以玩起来了。



不过，虽然简单，Google还是提供了一些好玩的东西。在Google Sky界面的最下边，有一条选择条（图21）。选择条里列出了一些著名的空间望远镜，包括哈勃（光学）、Chandra（X-ray）、GALEX（紫外）、Spitzer（红外）。点击这些望远镜，进入二级菜单，就可以看到这些望远镜观测到的经典天体。我选择了Chandra望远镜，点击半人马座A星系，就看到了一个漂亮的尘埃环和射电喷流。这是一个由于星系并核而引起恒星形成和中心的超大质量黑洞活动的星系。我们可以看到Google为这些经典的天体都加了注释，大大方便了爱好者及时了解这些天体的信息。

以上介绍了几款普及率较高，用户较多的天文软件。由于篇幅关系，我们无法一一介绍所有的天文软件。下面简单列举几个其他的天文软件：

Starry Night（http://www.starrynight.com/）：非常好用的星空模拟软件（图22），不仅可模拟地面星空，也可模拟在太空中的星空，还可控制天文望远镜寻星、跟踪。唯一的麻烦是它是收费软件，有汉化版下载。

Seeker（http://www.bisque.com/sc/pages/seeker.aspx）：这也是付费软件，模拟太阳系内恒星、行星、卫星的3D模拟（图23）。软件操作系统为Macintosh OS X（Universal）或Windows Vista/XP。

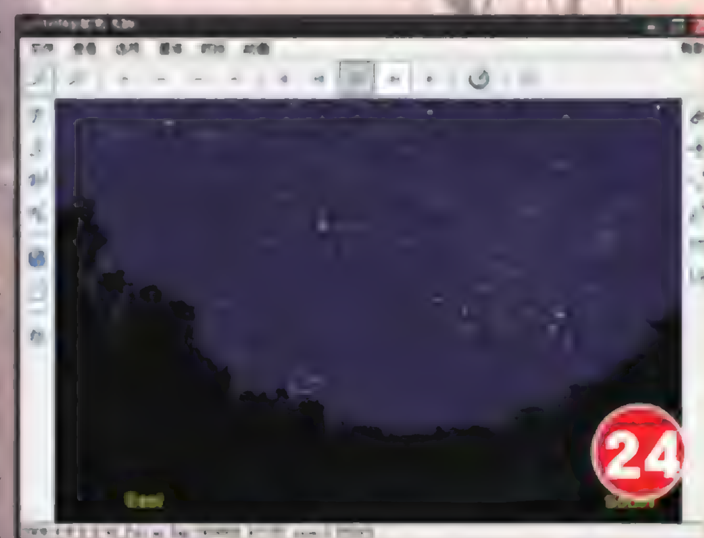
SkyX（http://www.bisque.com/sc/）：地面观测的模拟软件，可辅助观测。操作系统同上，付费。

XEphem（http://loke.as.arizona.edu/~ckulesa/xephem/）：带星历的星空模拟软件。操作系统为Linux，免费。



Kstars（http://edu.kde.org/kstars/）：星空模拟软件。只要有KDE桌面环境的Linux系统就可直接使用。

LcSky星光飞扬（http://www.lcsky.org/2.0/zh-hans/node/14）：是一款中国人制作的对个人用户免费的跨平台的天文应用软件（图24）。特点是有很多中国的天文符号。有太阳系空间模式、地平模式及赤道模式3种查看模式。操作系统为Debian Linux或者Windows XP。



还有一些其他的天文应用软件，这里就不再一一备录。大部分天文应用软件都是大同小异的，你可通过搜索引擎来详细查阅它们的优缺点，选择一款使用。

所以你看，仰望星空一点也不难，只要你连上网，再按几个键……

让我们感谢那些开发天文软件的工程师们！

一首白话诗 引发的网络朗诵热潮

■北京 鼓楼

我爱我的祖国／她像一座大山／站在山顶，放眼远眺／江山如此多娇／风景处处都好
我爱我的祖国／她像一片海洋／辽阔无边，激情澎湃／人才济济，英雄辈出／仿佛后浪推前浪
我爱我的祖国／她像一片田野／充满希望，硕果累累／稻花飘香，麦田金黄／全是一片丰收景象
我爱我的祖国／她像一个巨人／吐纳乾坤，叱咤风云／迈着矫健的步伐／向远方奔去

——晨歌牧马 《我爱我的祖国》

当“贾君鹏，你妈妈叫你回家吃饭”的回帖量达到一个不可思议的数字的时候，终于有人跳出来说这个帖子是“炒作”。一直关注这个帖子的许多“专家”们因此松了口气，“炒作”似乎是对“贾君鹏”现象的最合理解释。

“炒作”本质上是一种依附于商业形态的营销方式，用此来给广大人民群众的自娱自乐贴上概念的标签，不是形式主义，而是过度诠释，一种缺乏幽默感的“一切向金钱看齐”的思想作怪。

大众从来不缺乏创造力和想象力，也从不冷漠，大众拥有最丰富的热情。不明白这一点的人，很轻易就会相信“炒作”，相信这世界上没有不能用金钱衡量的事物，拒绝与大众分享善与真。这些人会经常迷惑，因为超过他们理解力的事情时有发生。

当下就有一件事情，在习惯用“商业炒作”来评价网络热点的人眼里看来，真的是不可思议。

事情发生在9月10日，地点是人气论坛天涯社区的最红版面之一“娱乐八卦”版。两天前，一位ID叫“晨歌牧马”的网友在此发牢骚帖，陈述他为了“天涯社区国庆网络狂欢晚会”特意写的诗，被节目筹备组毙了。“我的诗哪里不好了？好歹读书时也是个校园诗人，校报上发表过好几首诗呢！有本事把你们的作品都拿出来啊！”愤愤不平的“晨歌牧马”叫嚷着，随即贴出自己被毙掉的投稿作品《我爱我的祖国》。对此，两天来寥寥的十余个回复表达了网友对此事的不关心态度，眼看这个帖子就会默默无闻沉下去了。然而，就在9月10日下午，网友“随缘也好”上传了自己对《我爱我的祖国》的配乐朗诵，“随缘也好”解释自己这样做的动机是因为“楼主实在太有才了，我不忍心这么好的作品死于非命，特意朗诵了一下，楼主听听看是否满意？”在《我的祖国》的背景音乐烘托下，“随缘也好”用浑厚的男中音朗诵这首白话诗，抑扬顿挫、感情充沛，给文字赋予了丰富的色彩，一时间被惊讶的网友称为有标准的“CCTV晚会”范儿！

这就是事情的开头，没有人会料到结尾。没有人知道，一周之后这个帖子就成为天涯最火爆的帖子，两周之后点击率就上了280万，回帖过万。更没有人猜得到，“随缘也好”的这段配乐诗朗诵，引发了一场网民诗朗诵的热潮，网友们陆陆续续录制了200多段各式风格的诗朗诵上传。

大众的热情以井喷之势爆发出来，是自娱自乐，也是创意的比试和展现，更有共和国60周年大庆前的激情无限与热情满怀，天时地利人和，才有了这100多页帖子筑起的“天涯高楼”的壮观景象。

这是什么样的“炒作”都无法达到的效果。

“随缘也好”的朗诵立刻被网友认同，被封为“一代神帖的开山鼻祖”——“主旋律般浑厚的声音，极佳的朗诵技巧，合理的配乐，有化腐朽为神奇的效果”，网友给出了颇专业的评价。随即，网友“雨里的风”以一口地道的伦敦腔响应“随缘也好”，这可不是伦敦音的英文朗诵，而是带伦敦口音的普通话朗读，背景音乐是抒情委婉而略带哀愁的爱尔兰民谣《夏日里的最后一朵玫瑰》，仿佛海外华人在向祖国倾诉衷肠。一时间，网友们纷纷为“雨里的风”的绝妙创意鼓掌叫好。

创意这个东西，是有点“人来疯”的。仿曾轶可那独特绵羊音的版本，抢了先机；嗡声嗡气的《变形金刚》版，差点撞车；重庆方言版，因为在众多方言版中第一个放出，虽然制作不够精良，却也拔得头筹；仿1988年版《西游记》中孙悟空声音的朗诵版，大师兄出马无人能与之争锋……每一种可能都被尝试，却又有新的创意出现，小学生版配《中国少年先锋队队歌》，稚嫩纯真的儿音带着对未来的希望；民歌版将老歌填入这首新诗，天衣无缝，歌声一出，竟不输给专业演员；京剧念白版，字正腔圆，更是令人拍案叫绝；生产队大喇叭版以“配音公社大喇叭开始广播，伟大领袖教导我们，要做好配音工作，为人民服务……”前奏开场，背景乐还是朗诵腔都带着上个世纪70年代的色彩，可谓怀旧版的经典……



全国人民以各种方式庆祝国庆

最喜欢网友“完美时光”制作的外星人版，在茫茫宇宙中，外星人无聊地监听着地球的广播，然而无论他调到哪个电台，都在播放着诗朗诵《我爱我的祖国》（这里的细节很特别，那些诗朗诵就是网友们制作的各种不同版本的《我爱我的祖国》），外星人不知不觉也跟着念起来，单调的金属声音在空中回荡，然后，所有的朗诵声汇成国歌，激昂的歌声响彻宇宙。

《我爱我的祖国》的作者“晨歌牧马”，后来将他的牢骚帖标题改成“CCTV音、伦敦音、绵羊音，强大的配音朗诵已经让我崩溃了”。

这个帖子大家可以在天涯论坛搜到。“崩溃”的又何止是“晨歌牧马”，千千万万人都在那数百段的诗朗诵前折服了。

虽然有电视购物咆哮版、倒背如流版等纯娱乐的版本出现，但大多数网友明白，如果这首诗不是歌颂祖国，那么娱乐也就没有了根基。质朴的语言因为真挚的感情才被赋予了生命，这首诗如此的直抒情怀，才给了网友无限发挥创意的空间，无限追捧的热情。正如网友所说：“吟一首诗不难，难的是用各种语言狂吟……”其实用各种语言狂吟也不难，因为，无论什么腔调都不能改变人们心中最朴素的赤子之心。

所以，当天涯要评选《我爱我的祖国》诗朗诵的最佳时，很多网友都犹豫了，因为每一个诗朗诵都有他的独特之处，因为声音后跳动着的是拳拳爱国之心。

诗朗诵的方言版很多，一位参与整理这些作品的网友“蝴蝶戏珠花”说得好：“方言朗诵很难出彩，我承认很多都听不懂，大部分人没有专业功底，没有煽情，没有搞笑，有的仅仅是作为一个普通人的赤子之心。录制四川话版本的‘华夏剑客’，在小学生背书那一版开头说：‘我来自一个西部小山村，为了表达对祖国60华诞的喜悦之情和对家乡的热爱……’他不是这一组里录得最好的，但这一句真真切切打动了我。相信很多人在听到自己的家乡话时，也会觉得异常激动吧，原来地球那么大，原来天涯这么近。乡音动人，配乐贴切——白话版的粤语歌，陕西版的秦腔，沪语版的上海滩，湖南版的浏阳河，山东版的夸山东，宜昌版的‘三峡的孩子爱三峡’，河南版的少林寺插曲‘牧羊曲’……太多了实在列举不完，这是每个人家乡独有的风情，纵然不完美，这样的用心，只有一句话能表达：谁不说俺家乡好。”

谁不说自己的家乡好，身为中国人，我爱我的祖国。这就是一首白话诗会引发一场轰轰烈烈网络朗诵热潮的原因。许许多多人在这场热潮中被感动，正如一位网友在回帖中说的那样：“来自草根的声音就是如此的真实和赤诚，任何表演家在她面前都会黯然失色。我是一介草民，我爱我的祖国，光明与黑暗，善良与邪恶，她总无怨言，一路承载着，这壮丽的山河，我爱我的祖国，与任何人无关……”

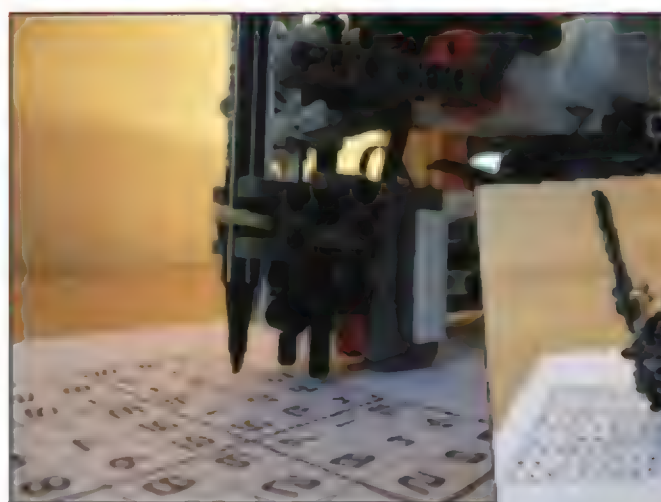
《我爱我的祖国》诗朗诵打包下载地址（截止到9月22日，来自天涯社区，由网友电梯MM和蝴蝶戏珠花整理）
第一辑：1~39首：http://www.rayfile.com/files/086d93e1-a2f2-11de-b365-0014221f469f/
第二辑：40~79首：http://www.rayfile.com/files/5f2a3691-a2ee-11de-a46f-0014221f469f/
第三辑：80~111首：http://www.rayfile.com/files/9bca92c0-a2f0-11de-b3e6-0014221b798a/
第四辑：112~154首：http://www.rayfile.com/files/0f208007-a376-11de-9860-0014221b798a/
第五辑：155~189首：http://www.rayfile.com/files/65465acf-a52b-11de-8c31-0014221f469f/
土豆在线视听地址：http://www.tudou.com/home/_51750991



■北京 心米

会做数独的乐高机器人

http://gizmodo.com/5345967/lego-roboto-solves-sudoku



数独这种游戏通常只适合机器人，以及那些和机器人有共同爱好的人。不过专门用来做数独的机器人想必不多，这使得今天介绍的这款会做数独的乐高机器人尤其显得引人注目。瑞典的Hacker Hans Andersson用乐高玩具搭了一个小机器人，并利用智能组件输入算法，把这家伙变得很聪明。利用自带的光传感器组件，这个机器人可以识别出数独谜题上的各个数字，然后使用头部的铅笔来解题。它的运作过程是这样的：它先会对整个图纸进行扫描，然后转化成二值图像，然后再在“大脑”里计算出结果，最后进行填写。这个机器人最可爱的地方自然是它的乐高造型。

世界首款室内蔬菜、水果、鲜花种植机

http://gadgetlife.cn/prod-961-Aerogarden.html

经济危机啦！

哦，大家全知道这事哈。那么，本着节约的精神，我们应该多多培养自己动手丰衣足食的好习惯。瞧，这就有聪明人研究出了室内蔬菜、水果、鲜花种植机。

你所要做的只是把种子放入机器，插上电源，它将告诉你何时并且怎样补充水分，何时增加营养素，内部微处理器会控制一切，甚至包括植物需要多少光！这台机器配备一个7盆栽香草袋，其中包括芫荽叶、韭菜、意大利罗勒、紫罗勒、迪尔、薄荷和香菜。当然，你也可以根据自己的喜好购买额外的种子包。





莫比乌斯音乐盒

http://www.popsci.com/gear-amp-gadgets/article/2009-08/mobius-strip-music-box-worlds-most-advanced-trinket



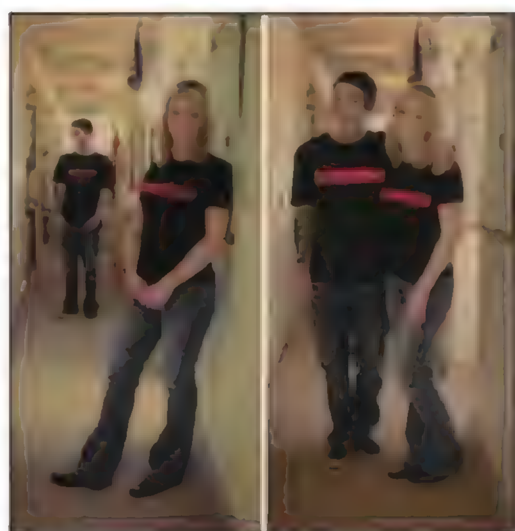
你大概听说过莫比乌斯圈（Moebius strip）吧？你可以把一条纸带的一段扭180度，再和另一端粘起来来得到一条莫比乌斯带的模型，这是一个只有一个面的曲面模型，这个诡异的东西经常用来解释复杂高深的概念，比如时间旅行之类的。但是今天我们介绍的这个音乐盒用一种简单而直观的方式展示了莫比乌斯圈：曲调被正过来反过去的播放，只要你不停的摇动手柄，音乐就周而复始永无止境。没有什么比音乐和数学相结合的产物更有魔力了，虽然它无法解释宇宙诞生的奥秘，但至少看上去神秘有趣。

心跳情侣T恤

http://gadgetlife.cn/prod-1024-8-Bit-Dynamic-Life-Shirt.html

一见钟情？擦出爱的火花！心跳加速！心跳？靠近一点，再靠近一点……

这款心跳情侣T恤上有6颗电子像素显示的红心。当两件T恤相距5米以内的时候，5个8比特的心形EL发光管就会发出明亮的光来，两人靠得越近，发光的桃心数量就越多。这就是能让爱情加倍的神奇T恤——心跳情侣T恤（8-Bit Dynamic Life Shirt）！正常状态下穿着T恤上的5颗红心会亮起两颗半（这就是传说中“不完整的爱情”么），呵呵！拥抱的时候5颗心就会全亮起来（哇欧！爱情的力量！）。



买一件这么炫的T恤给自己、爱人或送给朋友一定是个不错的礼物。

自动导航轮椅

http://www.engadget.com/2009/08/27/japanese-researchers-debut-wheelchair-replacing-rodem-universal/



在可预见的未来里，人似乎还难以逃脱伤患和病痛，更不要说死亡。因此，很多辅助器械还有继续存在下去的必要。不过，随着科技的发展，很多辅助病患和残障人士的工具变得越来越不可思议，比如这个名叫RODEM的特制轮椅。它是由日本Veda Center公司制作，据说已经上市，设计者希望这个东西能够代替现有的轮椅，甚至成为普遍的代步工具。RODEM的主要特点是能够从轮椅后部进入，这也是为了方便行动不便人士。同时它还加装有GPS、自动障碍躲避系统、自动斜度纠正系统、自动导航等功能，堪称高科技结合产物。最后说一下，RODEM最高速度为每小时6千米，想来设计者有意限制它的速度，以免残障人士也加入飙车一族。

顶级杀手2

http://jandan.net/2009/07/06/ultimate-assassin-2.html

超棒的游戏，玩起来很有“越狱”的感觉。全俯瞰的地图式画面，每一关的任务是干掉绿色衣服的目标任务（近身即可）然后等待逃离点，全程必须避开保安人员的视线。游戏可以通过鼠标操作，也可使用Z键跑步，X键隐藏，图中的黄色部分是能量槽。



这样的西瓜，你见过么？

http://ymgx.game.mop.com/2009/0814/1028440.shtml



要说这民间艺人能人真是多，平常夏日拿来解暑的西瓜，经巧手雕琢也成为了一件相当了不起的工艺品。一个西瓜竟然能够呈现出百花齐放、夏日初开，甚至是滑雪4连霸这样的景象来，不得不让人对制作出这些精美艺术品的人竖起大拇指，表示衷心佩服。

九成兼容

软件兼容性深入测试

■广东 GZ

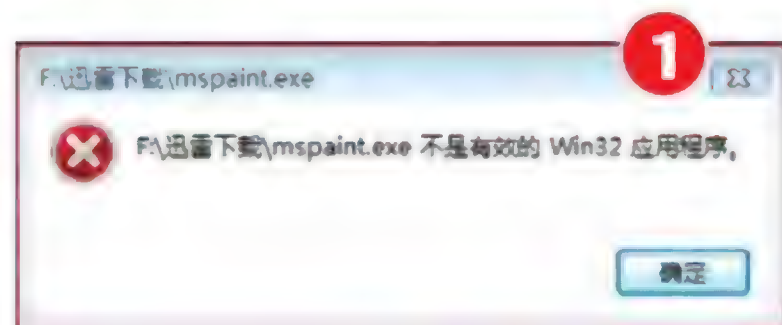
关键字：Windows 7 兼容性测试

作为一款未正式上市的操作系统，Win7的兼容性受到了微软合作伙伴的普遍好评，这在过去微软新操作系统推向市场过程中并不多见，要知道Vista就是因兼容性差被人诟病。不过这种评价不仅仅来自于合作伙伴，微软自身也高调地宣布：第三方测试结果表明中国市场已有91%的应用程序、92%的硬件设备和95%的网站实现了与Win7的良好兼容。然而微软的宣传是否值得相信？毕竟兼容性问题对广大终端用户影响巨大，还是应该相信实际的测试。

Win7和Vista兼容关系

由于Vista已发布不短的时间，大多数程序和驱动都已支持Vista，同时Win7仍然沿用Vista的内核，微软仅仅只是在Vista的基础上进行改进和优化，这使得Win7有可能最大化兼容之前的应用程序和设备。那么实际上两个平台的应用程序是否可随意迁移？Win7是否存在对于Vista平台应用软件的兼容问题？

要检验这个疑问并不困难，将Win7自身附带的应用软件拷贝到Vista下，例如写字板、画图、计算器等，这些是结构最简单同时又是最标准的Win7平台应用程序，将它们直接放置在Vista平台上执行，结果跳出提示窗口“不是有效的Win32应用程序”（图1）。



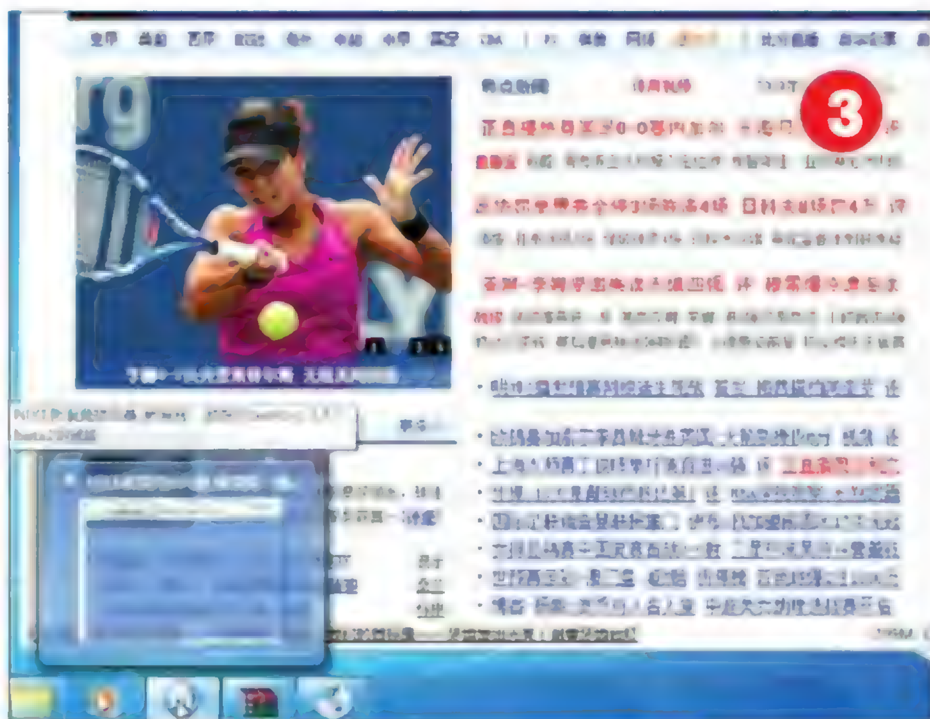
或将Vista自身附带的应用软件拷贝到Win7平台下，同样无法执行，跳出“无法创建新文档”的提示窗口（图2）。这证明两个平台的应用软件并不具有通用性，为Vista开发的应用程序并不能直接移植到Win7平台。即Win7和Vista虽然是同一内核，但其子系统的库文件经过大幅修改，如果应用程序不针对这些变动进行修改，那么即使能顺利安装，执行中也可能会产生或多或少地不正常。



浏览器测试——界面Aero难兼容

一、Maxthon2

作为国内最流行的IE内核外挂网络浏览器之一，Maxthon2顺利在Win7中安装并执行起来，期间并没有出现UAC的干扰，也不需要提升管理员权限。在网页浏览过程中Maxthon2没有出现过不正常，用户添加的网络插件和网络过滤包也都能顺利应用。总的来说在Win7平台上Maxthon2执行得不错，不过也出现了明显的兼容性问题。Maxthon2不兼容于Win7平台的Aero图形环境，不仅仅是没有标题栏毛玻璃透明特性，也不支持Win7新增的“Aero Peek”“Aero Shake”“Aero Snap”特性，也使得程序窗口自动分边，超级任务栏微缩窗口预览等一系列实用操作失效（图3）。这个兼容性问题在用户单独执行Maxthon2时尚不突出，一旦桌面上打开了大量的程序窗口，习惯了Win7的Aero特效操作的用户就不免感到困扰。如果Maxthon2要保持自己的优势地位，这样明显的兼容问题必须得到改进。


3

二、The World

同样是IE内核的外挂网络浏览器，The World是追求体积和功能简约极致化的代表。The World出现了Maxthon同样的兼容问题，没有毛玻璃透明标题栏特效，也不支持“Aero Snap”特性，不过意外地却支持“Aero Peek”“Aero Shake”特效（图4）。就网页浏览而言The World工作得很好，没有错误或是突然崩溃。

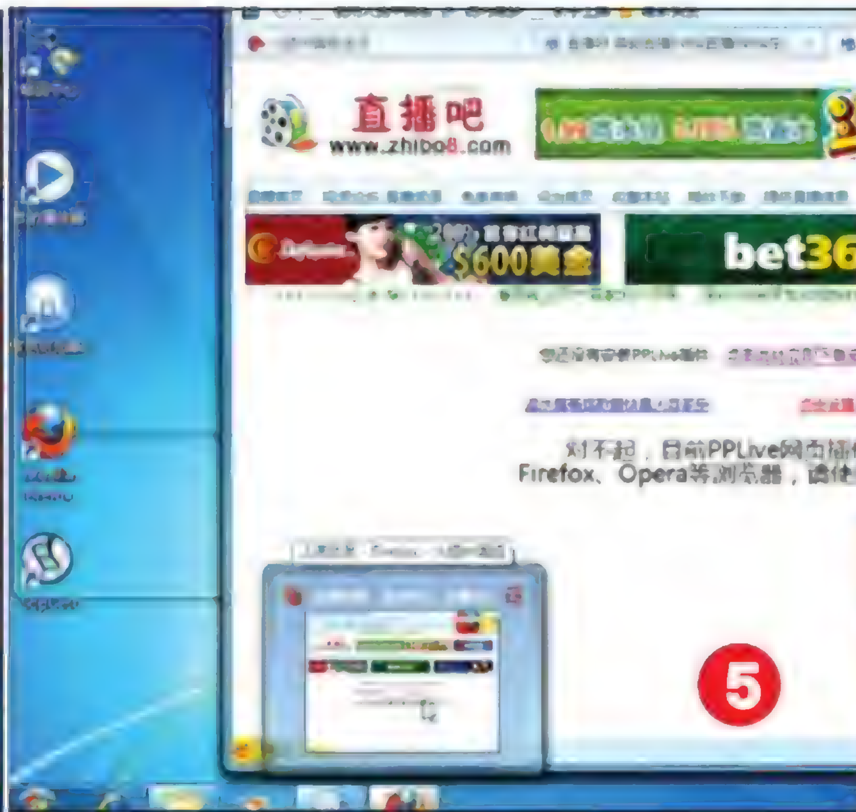
三、Firefox

Firefox是市场份额最大的第三方内核网络浏览器，非常顺利地在Win7平台上安装并执行。网页浏览没有出现任何错误，能支持的插件也都顺利安装执行，当然原本不支持的插件并不是浏览器自身的问题。此外Firefox的界面外观完美地兼容于Win7平台的Aero图形环境，无论毛玻璃透明还是“Aero Peek”一系列特效操作，Firefox都表现得非常好（图5）。借助第三方的插件，甚至能实现Win7的跳跃列表特性，这是绝大多数非原生Win7应用程序所未能实现的，整个测试过程未发现Firefox主要功能有明显的兼容问题。

四、Opera

Opera是另一款以速度见称的第三方内核网络浏览器，同样顺利地在Win7平台上安装并执行。同样网页浏览没有出现任何错误，能支持的插件也都顺利安装执行，原本不支持的插件并不是浏览器自身的问题。整个测试过程未发现Opera主要功能有明显的兼容问题（图6）。


4



5



6

浏览器	外观界面	页面布局	脚本程序	插件应用	结论
Maxthon 2.5.7	不兼容Aero	正常	正常	正常	兼容良好
Theworld 3.0	部分兼容Aero	正常	正常	正常	兼容良好
TT浏览器4.7	部分兼容Aero	正常	正常	正常	兼容良好
360浏览器3.0	部分兼容Aero	正常	正常	正常	兼容良好
Safari 4.0.3	正常	部分页面混乱	正常	正常	兼容良好
Chrome 4.0	正常	正常	正常	正常	兼容完美
Firefox 3.5.3	正常	正常	正常	正常	兼容完美
Opera 10.0	正常	正常	正常	正常	兼容完美

网络金融支付测试——部分网银盾不兼容

Vista上市时网上银行成为矛盾焦点，仅仅为了网银的正常应用，许多用户就决然返回了WinXP平台，因此网络金融支付理应成为独立于网络浏览的独立测试项目。

一、各大网上银行

从测试过程看，工行、农行、中行的网银的测试结果较为完美，包括余额查询、历史明细、资金转账、更换银行卡登录等一系列最常用功能均未发现异常（图7），在登录中IE8也能顺利读取页面软键盘及直接录入的数据，整个过程与IE7无异，同时包括文字渲染、网页布局等一些基本网页元素，也都与老版本没有差别。测试过程中网上交易所使用的安全媒介，包括USB Key和动态口令，基本可认定这些银行的网银系统在Win7平台上兼容良好。

四大银行中建设银行的测试略有瑕疵，主要是页面窗口缩小不足1024×768时，页面布局会稍有错乱，部分功能被提升栏窗口覆盖（图8）。

此外各大网银作为安全媒介USB Key的应用目前仍存在一定问题，例如8月份建行网银的USB Key驱动升级能使华大智宝网银盾完美工作在Win7平台下，但较早的捷德、握奇USB Key仍然没有官方的解决方案，无法完成网银支付的关键步骤。这个问题在其他网银不同版本的USB Key上都可能存在，例如农行网银的华大K宝也有同样的问题，并不是建行网银一家的问题，不过USB Key问题大都可通过修改注册表解决，目前兼容最良好的安全媒介是动态口令卡。排除USB Key驱动这个因素，可以说各大网银基本上都能良好兼容Win7平台。

二、支付宝

在网上支付市场占据大半壁江山的支付宝网站当然是国内网络金融支付的焦点，7月份Win7 RC测试版中尚无法正常工作的支付宝，现在已能基本完美执行在IE8上（图9）。之前无法跳出登录安全控件的错误已得到修正，所有数字证书用户已可在Win7上正常使用数字证书了。在低版本的Windows系统（例如WinXP）上备份的证书文件也可顺利地导入到Win7。不过由于计算机个体差异性，仍然不排除有些Win7的用户会遭遇“800A138F”错误，对于这个错误网络上已有详细解决方案，在包括Vista、Win7平台上都需要用户自己修改解决。

三、基金网站

相对而言基金网站的测试对于Win7的压力就要小得多，在随意抽测的多家基金公司网站均可在IE8浏览器下正常登录，屏幕软键盘也能正常弹出输入（图10）。测试过程中，包括基金查询、基金申购、分红修改等功能操作均未发现异常，同时在IE8下所有基金公司均能正常挂接网上银行，并使用在线划款，各页面结构及字体也无明显异常，基本可认定多数基金公司网站能良好兼容执行在Win7平台。

四、股票软件

大多数通用的股票软件，如大智慧、同花顺等都能在Win7平台上正常执行，外观界面完全兼容于Win7的Aero主题，支持包括“Aero Peek”等一系列新特效操作（图11）。包括股票报价、历史明细、走势分析、咨











询中心、选股工具等一系列常用功能均未发现异常，最为关键的交易委托模块也都能正常添加，不过这类股票软件的交易委托其实就是调用证券公司的交易软件，因此略过以证据公司的交易软件单独进行测试。

交易委托测试选用国信证据公司的金太阳交易软件，软件界面基本能兼容于Win7的Aero主题，但是不兼容“Aero Shake”等部分特效。测试过程中交易系统顺利登录，软键盘能正常弹出输入，包括股票报价、历史明细、走势分析、咨询中心、选股工具等一系列常用功能均未发现异常，关键的股票买卖、资金转账等交易功能都能顺利完成（图12），因此基本可认定金太阳交易软件能良好兼容于Win7平台。当然各个证券公司的交易软件不同，也无法一一测试所有交易软件，测试只是证明股票类软件基本能良好兼容执行于Win7平台，即使有个体差异相信证券公司也有能力迅速解决。


12

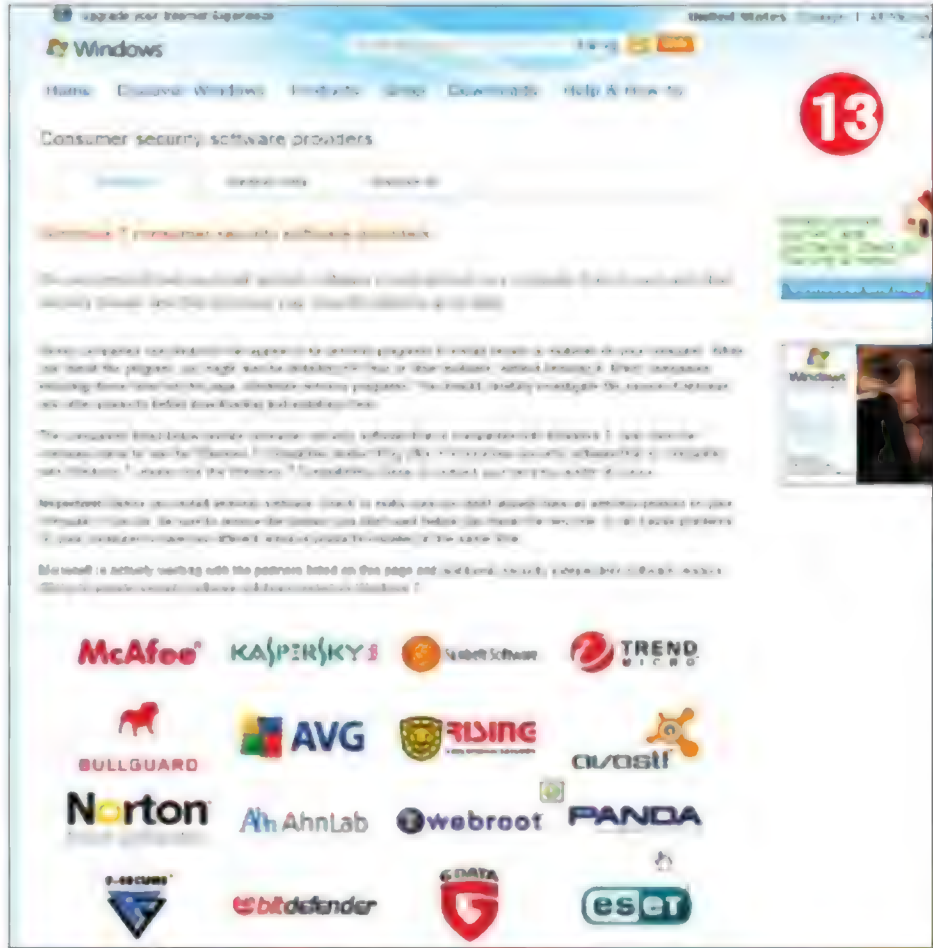
网银	密码/软键盘	页面布局	数字证书	网银盾/动态口令	结论
中行网银	正常	正常	正常	正常	兼容良好
工行网银	正常	正常	正常	正常	兼容良好
建行网银	正常	缩小时略混乱	正常	部分网银盾需修改	基本兼容
农行网银	正常	正常	正常	部分网银盾需修改	基本兼容
招商银行	正常	正常	正常	正常	兼容良好
交通银行	正常	正常	正常	部分网银盾需修改	基本兼容
支付宝	正常	正常	正常	部分网银盾需修改	基本兼容
基金网站	正常	正常	正常	正常	兼容良好

股票软件	外观界面	密码/软键盘	主要功能	交易模块	结论
大智慧	正常	正常登录	正常	无	兼容良好
同花顺	正常	正常登录	正常	无	兼容良好
招商智远	正常	正常	正常	正常	兼容良好
金太阳	部分兼容Aero	正常登录	正常	正常	兼容良好

安全工具软件测试——认证产品白搭

一、Win7兼容性认证产品

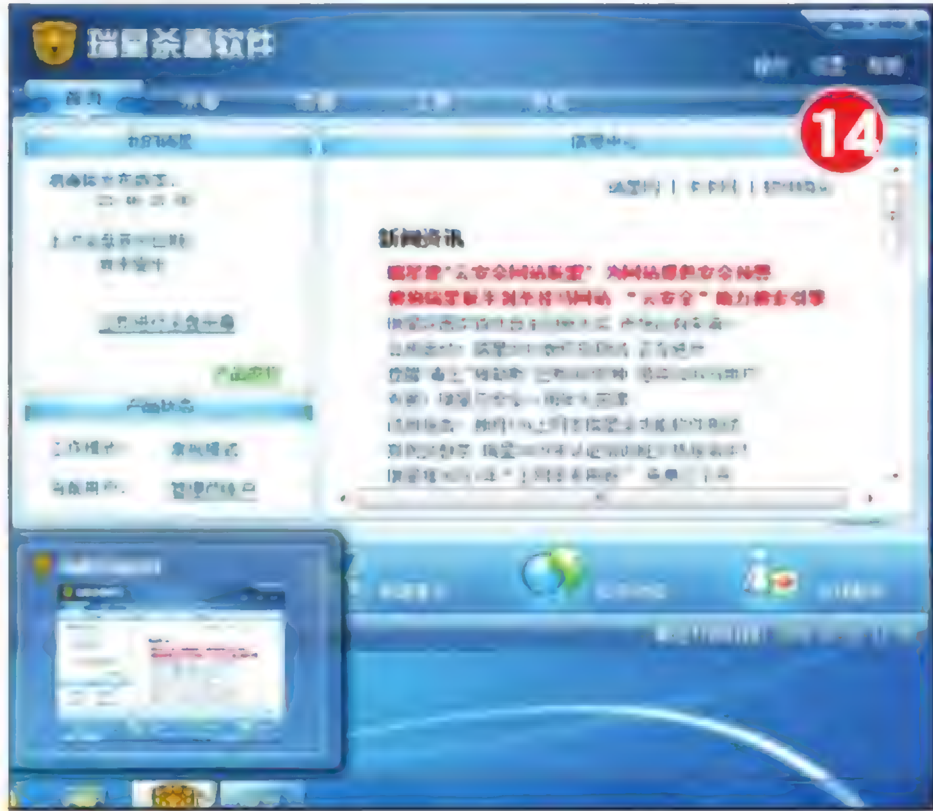
Vista发布之初，由于底层架构变化较大，导致大量安全杀毒软件无法使用。在Win7的开发过程中，微软与系统安全厂商积极联系，保持良好的沟通状态，虽然Win7尚未正式上市，已有众多的安全产品通过Win7兼容性认证。在Win7安全产品兼容认证的微软官网页面上（http://www.microsoft.com/Windows/antivirus-partners/Windows-7.aspx），目前为止共有16家安全厂商的产品通过兼容性测试，而国内仅有瑞星公司产品通过微软Win7兼容认证（图13）。对于微软推荐的兼容性认证产品，抽选其中的McAfee和瑞星公司的产品作为测试对象。



13

1.瑞星2009

最新版本瑞星2009在Win7下安装完成后，活动中心未能立即识别出瑞星，需要重启计算机。重启之后在欢迎屏幕的左上角出现一个瑞星Logo，不过从Win7开始，输入法的按钮就放置在左上角了，瑞星的Logo恰好挡住了这里，这个Logo除了宣告这台机子安装了瑞星之外其实并没有其他作用。进入桌面之后，瑞星会自动扫描检查系统安全环境，并且使用向导窗口引领用户进行设置。瑞星2009的外观界面基本兼容Aero主题，但是不兼容“Aero Shake”等部分特效（图14）。测试过程中包括病毒扫描、系统监控、病毒库升级和工具制作等主要功能都正常执行。在Win7的操作中安全栏内会正确检测到瑞星杀毒软件，并能检查到病毒库是否过期需要更新。基本上可认定瑞星杀毒软件2009良好兼容于Win7系统。



14

2.McAfee

McAfee VirusScan Enterprise 8.7i+Patch1在下安装完成后活动中心

立即就识别并报告病毒库过期，安装过程中并需要重启计算机（图15）。McAfee VirusScan Enterprise 8.7i的外观界面完全兼容Aero主题，支持包括“Aero Shake”在内的所有Aero新特效操作。测试过程中包括病毒扫描、系统监控、病毒库升级和规则设定等主要功能都正常执行，在Win7的操作中安全栏内会正确检测到瑞星杀毒软件，并且能检查到病毒库是否过期需要更新。基本上可认定McAfee VirusScan Enterprise 8.7i良好兼容于Win7系统。



二、非兼容性认证产品

1.金山毒霸2009

最新版本的金山毒霸2009在Win7中安装完成后，活动中心立即可得到金山毒霸2009的状态，并且金山毒霸2009可给活动中心报告病毒库已过期需要更新（图16）。金山毒霸2009的外观界面不兼容Win7的Aero主题，没有毛玻璃透明特效标题栏，也仅仅只能支持“Aero Peek”新特效操作。测试过程中虽然文件实时监控可启动，但是邮件监控无法启动，恶意行为拦截等功能也无法正确监控，例如360安全卫士对于系统关键位置的修改，金山毒霸2009没有任何提示窗口。基本上可认定金山毒霸2009无法完全兼容执行于Win7。

2.微点主动防御软件

微点主动防御软件在安装完之后需要联机更新，更新完成后活动中心弹出气泡提示反馈“微点主动防御软件”被关闭需要启动，而微点提示需要重启计算机，不幸的是重启后就蓝屏了，提示Mp110010.sys这个文件导致蓝屏错误。看来微点主动防御软件完全不兼容Win7，其底层驱动会导致蓝屏错误，在微点公司通过微软官方Win7兼容性测试前，绝对不要在Win7上安装使用微点。

三、恶意软件防御产品

最新版本的360安全卫士能顺利在Win7中安装并执行，360安全卫士的外观界面不能兼容Aero主题，没有毛玻璃透明特效标题栏，也仅仅只能支持“Aero Peek”新特效操作（图17）。测试过程中包括木马扫描、恶意插件扫描、系统监控、病毒库升级等主要功能都正常执行。虽然在修改系统关键位置时，会得到Win7 UAC系统的确认提示，但最终操作可由用户决定完成。基本上可认定360安全卫士能良好兼容于Win7系统。

安全软件	外观界面	操作中心识别	主要功能	自动升级	结论
瑞星2009	部分兼容Aero	正常	正常	正常	兼容良好
Mcafee 8.7i	正常	正常	正常	正常	兼容完美
卡巴斯基	正常	正常	正常	正常	兼容完美
江民杀毒2009	部分兼容Aero	不能识别病毒库更新	正常	正常	基本兼容
金山毒霸2009	部分兼容Aero	正常	部分监控模块失效	正常	部分兼容
微点	无法运行	无	无	无	不兼容
瑞雪卡卡助手	部分兼容Aero	正常	正常	正常	兼容良好
360安全卫士	正常	正常	正常	正常	兼容完美

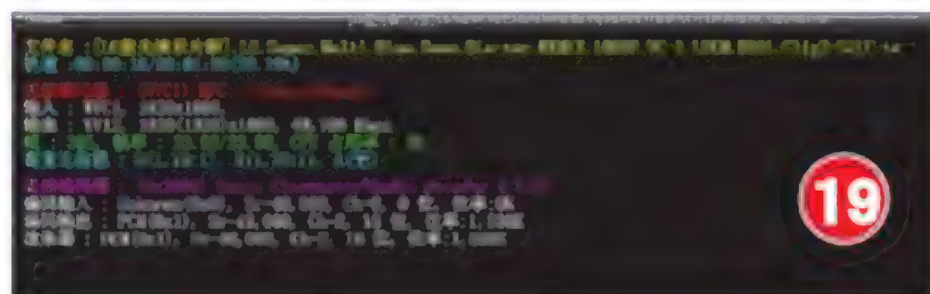
影音播放编码测试——部分存在Aero问题

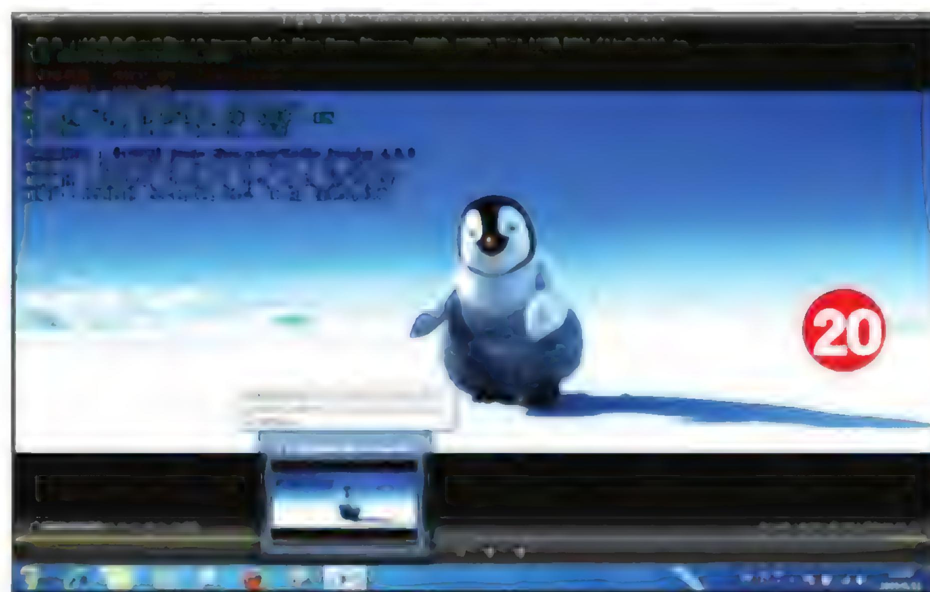
一、Win7自带影音编码

Windows Media Player 12当然完全兼容于Win7，不过Win7平台的一个全新的特性就是附带了绝大部分主流的影音解码器，能在不借助第三方编码包和播放器的情况下播放绝大多数流行格式的影音文件。实际测试过程中，Windows Media Player 12确实能播放大部分编码格式的影音文件，只是没有附带的Real和QuickTime解码器不能播放这两种文件。但对于网络上非常流行的一些视频文件，虽然拥有对应解码器，由于不能调节视频渲染滤镜而无法显示画面（图18）。总体而言Win7附带的影音编码器兼容性良好，但不借助第三方播放器很难保证顺利播放大多数影音文件。



二、终极解码+第三方播放器





终极解码是国内最成功的影音解码器集成包，自身附带多个主流的第三方播放器。终极解码2009能顺利在Win7中安装并执行，最后一步关联文件格式时也没有像Vista中被拦截，不过在设置修改系统解码器时仍然需要提升管理员权限才能成功。

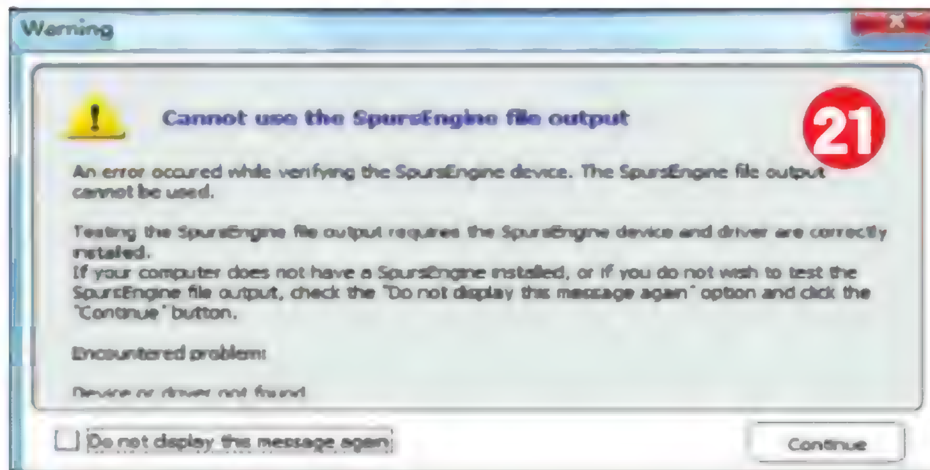
终极解码附带的KMPlayer启动时会导致Aero主题关闭，系统返回到Win7 Basic主题，跟Windows Media Play 12一样也无法显示某些重编码视频的画面，同时也不能开启显卡的硬解码功能（图19）。

不过这个兼容性问题可使用Vista平台的同一解决方案，手动将视频的渲染滤镜设置为“增强视频渲染器（C/A）”，即可播放时保证Aero主题的正确执行，解决不能播放某些重编码视频的画面的问题，同时也能开启显卡的硬解码功能（图20）。不过KMPlayer的外观界面不能兼容于Aero主题，没有毛玻璃透明标题栏特效，不能支持“Aero Snap”特效。基本上可认定终极解码+KMPlayer能良好兼容于Win7平台。

另一个附带的播放器MPlayerc出现的兼容问题和解决方案同KMPlayer没有任何区别，不过它对于Aero主题的兼容性好点，仅仅只是不支持“Aero Shake”的特效操作，基本上可认定终极解码+MPlayerc能良好的兼容于Win7平台。

三、影音编码转换测试

转换影音文件的格式成为数字时代普通用户也经常接触的工作，选取工具软件MediaCoder及TMPGEnc XPress作为测试对象。最新版本的MediaCoder在Win7中能顺利安装并执行后，其外观界面完美兼容于Win7平台的Aero图形环境，有毛玻璃透明玻璃栏支持“Aero Peek”一系列新特效操作。测试过程中包括视频转码、音频转码、字幕添加、分辨率裁剪等主要功能都能正常执行，各种编码格式的文件转换都没有出现明显兼容错误，转换后的影音文件也都能正常播放。唯一问题就是不能直接鼠标拖放添加转换文件，可算是一个小兼容问题。基本上可认定MediaCoder能良好兼容于Win7平台。

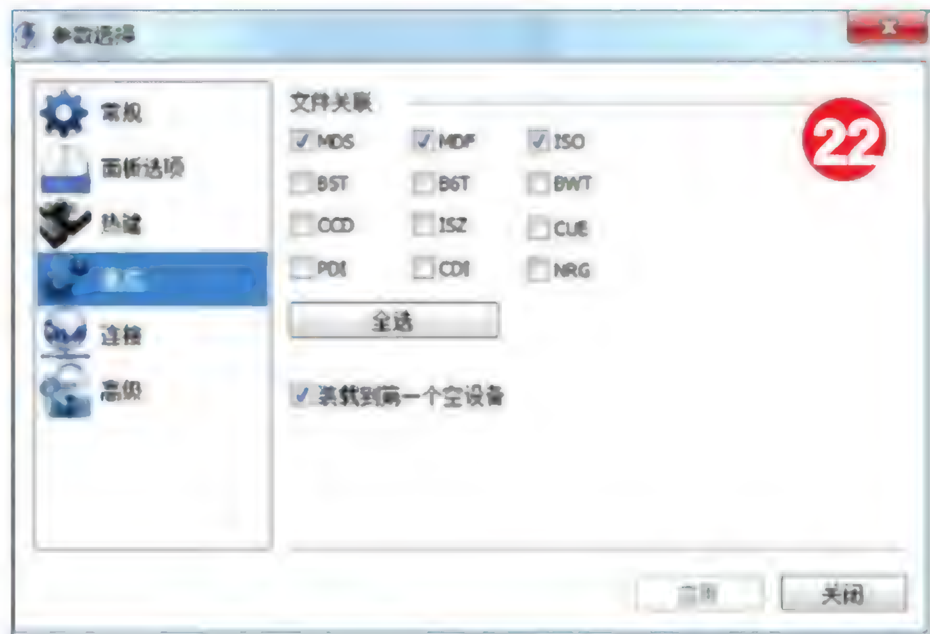


最新版的TMPGEnc XPress在程序启动后就出现兼容性错误的提示窗口（图21），即使用户忽略这个错误并打开软件主界面继续转换工作，也会发现软件会在添加影音文件时失去响应，根本就无法完成影视文件转换的主要测试，这种情况下再测试其他方面的兼容性已没有意义，基本上可认定TMPGEnc XPress完全不能兼容Win7平台。

多媒体软件	外观界面	全格式支持	硬解码	主要功能操作	结论
WMP12(自带编码)	正常	少real+quicktime	无法直接开启	正常	兼容良好
KMPlayer（终极解码）	导致Aero崩溃，手动修改渲染滤镜后正常	所有	可开启	正常	兼容完美
MPlayer（终极解码）	无	所有	可开启	正常	兼容完美
Powerdvd 9.0	正常	所有	可开启	正常	兼容完美
暴风影音2009	部分兼容Aero	所有	无法直接开启	正常	兼容良好
RealPlayer(外挂解码)	部分兼容Aero	所有	无法直接开启	正常	兼容良好
QQ影音	部分兼容Aero	所有	无法直接开启	正常	兼容良好
MediaCoder	正常	所有	无	正常	兼容完美
TMPGEnc XPress	仅仅只能启动，无法完成任何实际转换工作				

虚拟设备工具测试——兼容不乐观

一、虚拟光驱



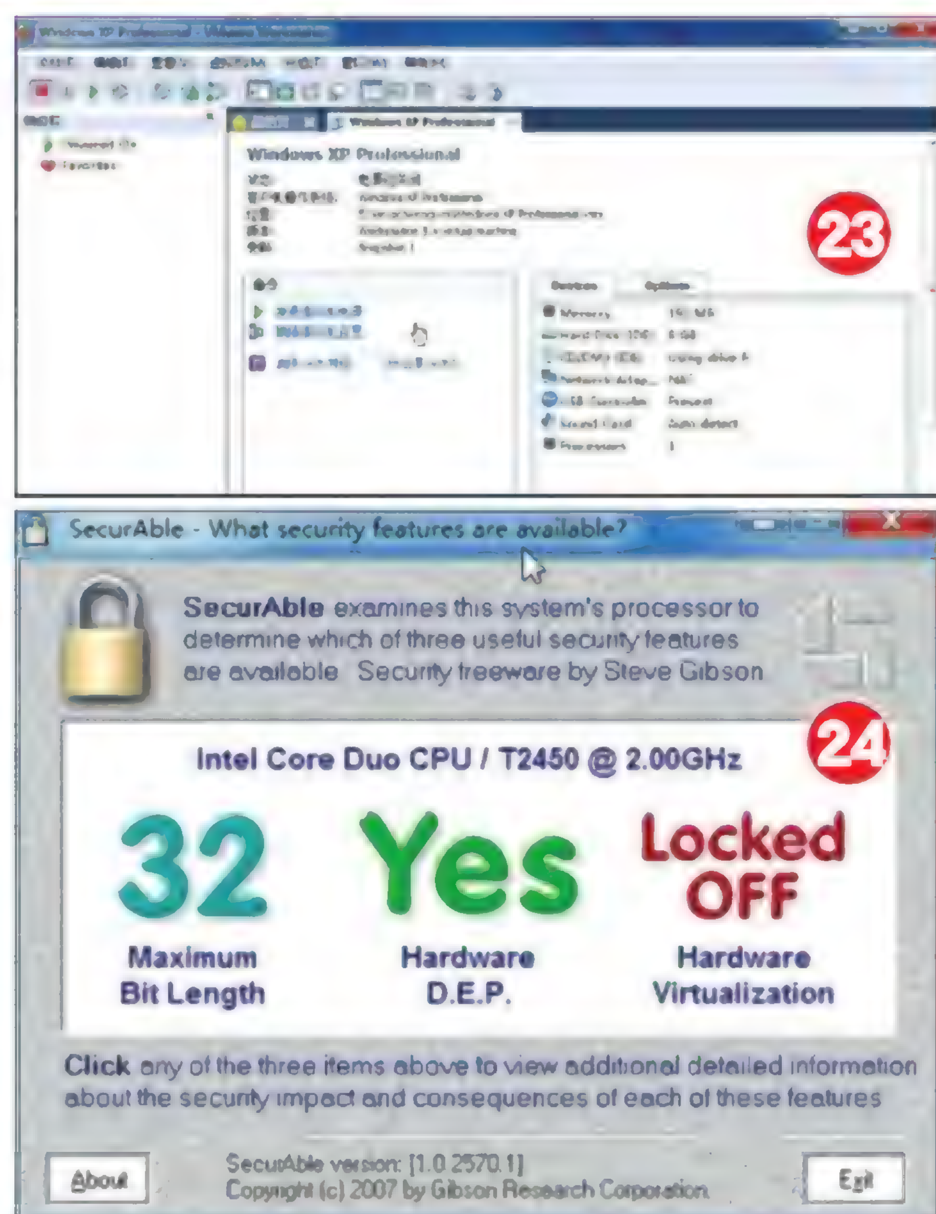
流行虚拟光驱工具的最新版本DAEMON Tools v4.35.0306官方宣传可完全兼容Win7平台，但这是个收费版本，而免费的Lite版本官方一直未放出来，因此测试采用了曲线的测试方式。先独立安装SPTD驱动至1.60，这是新版本能支持Win7的关键，然后安装免费的Daemon Tools Lite 4.30.4.0027进行测试。在Daemon Tools的安装和启动过程中，系统都会提示软件存在着兼容性问题，但忽略提示后用户可成功安装并执行Daemon Tools。当软件成功执行起来后，测试包括虚拟设备、文件关联、映像装载等主要功能都能正常执行（图22），基本上可认定Daemon Tools能兼容执行在Win7平台上。

如果不考虑一些特殊的要求，除去Daemon Tools外，其实还有许多精简的虚拟光驱能很好地支持Win7平台，例如Virtual CloneDrive、winmount甚至UltraISO，基本上可认定虚拟光驱类设备不再是兼容的老大难问题。

二、虚拟机

最新的VMware虚拟机6.5.3正式版本能在Win7平台上安装并执行起来，软件附加安装的虚拟网卡设备也能顺利添加入系统。VMware虚拟机的外观界面能兼容Aero主题，也只支持包括“Aero Peek”在内的新特效操作（图23）。测试过程中包括虚拟机建立、虚拟机系统安装、虚拟机系统执行等主要功能都能正常执行，但也存在一个较大的兼容问题，即虚拟客户机和物理主机之间如果采用NAT网络连接方式，虚拟客服机无法正确连接互联网。不过这个兼容性问题可通过用户修改连接方式解决，基本上可认定VMware能良好兼容执行在Win7平台上。

微软的虚拟机软件Virtual PC自然可完美地执行在Win7平台，需要指出的是Virtual PC实际上有两种可能的执行方式，一种是普通的安装模式，而另一种则是以Win7平台的XP Model特性方式执行，成为老软件兼容于Win7平台的微软官方解决方案，因此基本上并没有刻意测试的必要性。不过后一种执行方式需要依靠硬件设备特性，必须CPU、主板及内存容量全部合乎要求才可执行（图24）。



虚拟工具	外观界面	虚拟设备安装	主要功能	结论
DAEMON Tools	正常	需手动修改	有兼容问题提示，运行正常	基本兼容
Virtual clone drive	正常	正常	部分镜像无法模拟	兼容良好
VCdControlTool	正常	不能加载	不能运行	无法兼容
UltraISO	正常	正常	较大镜像出错	基本兼容
Power ISO	正常	正常	正常	兼容完美
VirtualBox	正常	正常	部分功能需用户手动修改	兼容良好
VMware	正常	正常	需用户手动解决NAT联网问题	兼容良好
Virtual PC	正常	正常	正常	兼容完美

网络通讯下载测试——良好兼容

一、网络通讯工具

最新版本的QQ 2009 SP4在安装过程中就有意识地避免了兼容问题，选择存放个人数据文件时对于Vista以上系统不能选择存放在安装目录。QQ 2009 SP4的外观界面基本兼容Aero主题，只是屏蔽了毛玻璃透明效果标题栏，但支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作（图25）。测试过程中包括软键盘登录、窗口聊天、视频聊天、文件传输、远程协助等主要功能都能正常执行，唯一的小问题是QQ启动后可能导致先插入的USB设备无法弹出，只能关闭QQ再弹出USB设备或干脆热拔插。基本上可认定QQ 2009 SP4能良好兼容执行在Win7平台上。

最新版本的Skype顺利在Win7上安装启动，其外观界面能完全兼容Aero主题，保留了毛玻璃透明效果标题栏，支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作（图26），测试过程中包括窗口聊天、视频聊天、拨打电话等主要功能都能正常执行。基本上可认定Skype能良好兼容执行在Win7平台上。





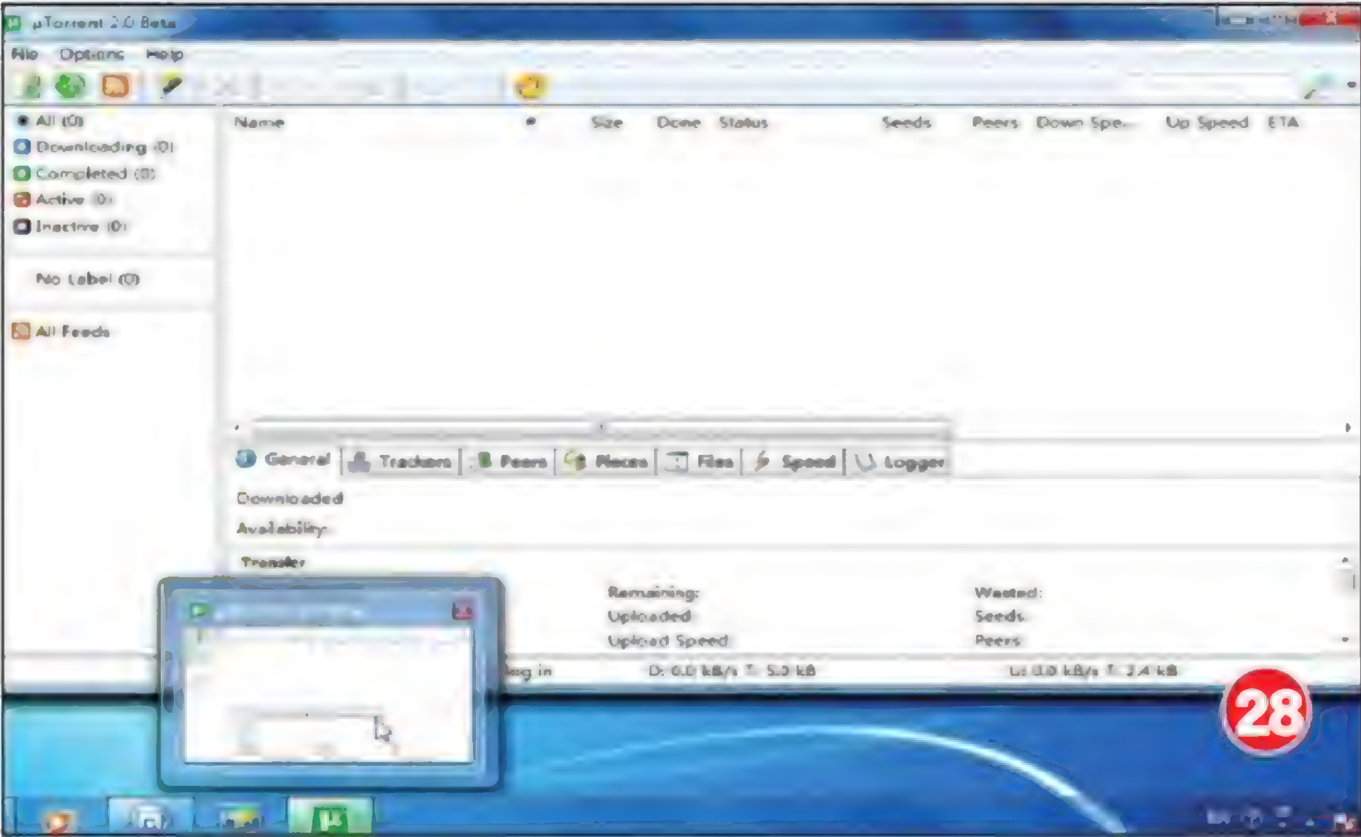
二、网络下载工具

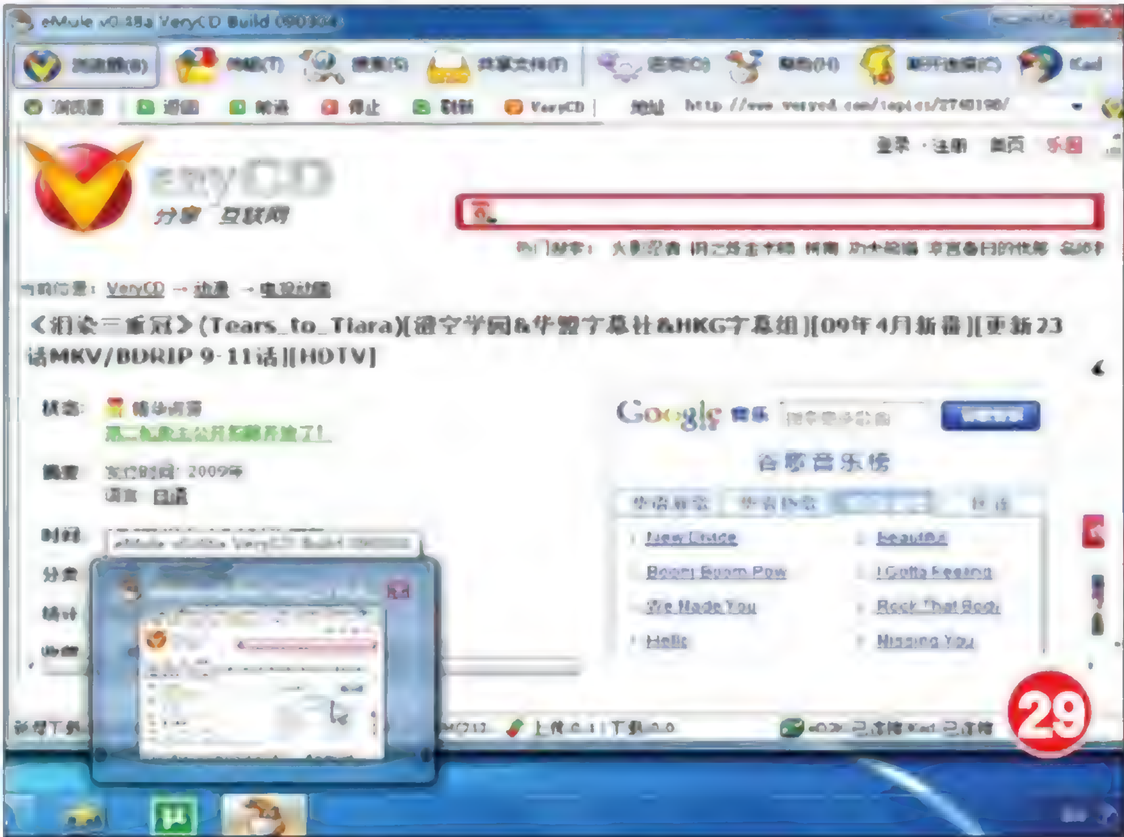


最新版本的迅雷下载工具显然在紧跟Win7的开发步伐，居然在安装过程中即可利用Win7平台的全新特性“库”，建立自己的迅雷下载库文件夹（图27）。迅雷下载工具的外观界面完全兼容Aero主题，只是屏蔽了毛玻璃透明效果标题栏，但支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作。测试过程中包括文件下载、文件分享、文件搜索等主要功能都能正常执行。基本上可认定迅雷下载工具能良好兼容执行在Win7平台上。

最新版本的UTorrent顺利在Win7上安装启动，其外观界面能完全兼容Aero主题，保留了毛玻璃透明效果标题栏，支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作（图28）。测试过程中包括文件下载、文件作种等主要功能都能正常执行。基本上可认定UTorrent能良好兼容执行在Win7平台上。

最新版本的eMule能顺利在Win7上安装启动，其外观界面能完全兼容Aero主题，保留了毛玻璃透明效果标题栏，支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作（图29）。测试过程中包括文件添加、文件下载、文件搜索、文件分享等主要功能都能正常执行。基本上可认定eMule能良好兼容执行在Win7平台上。



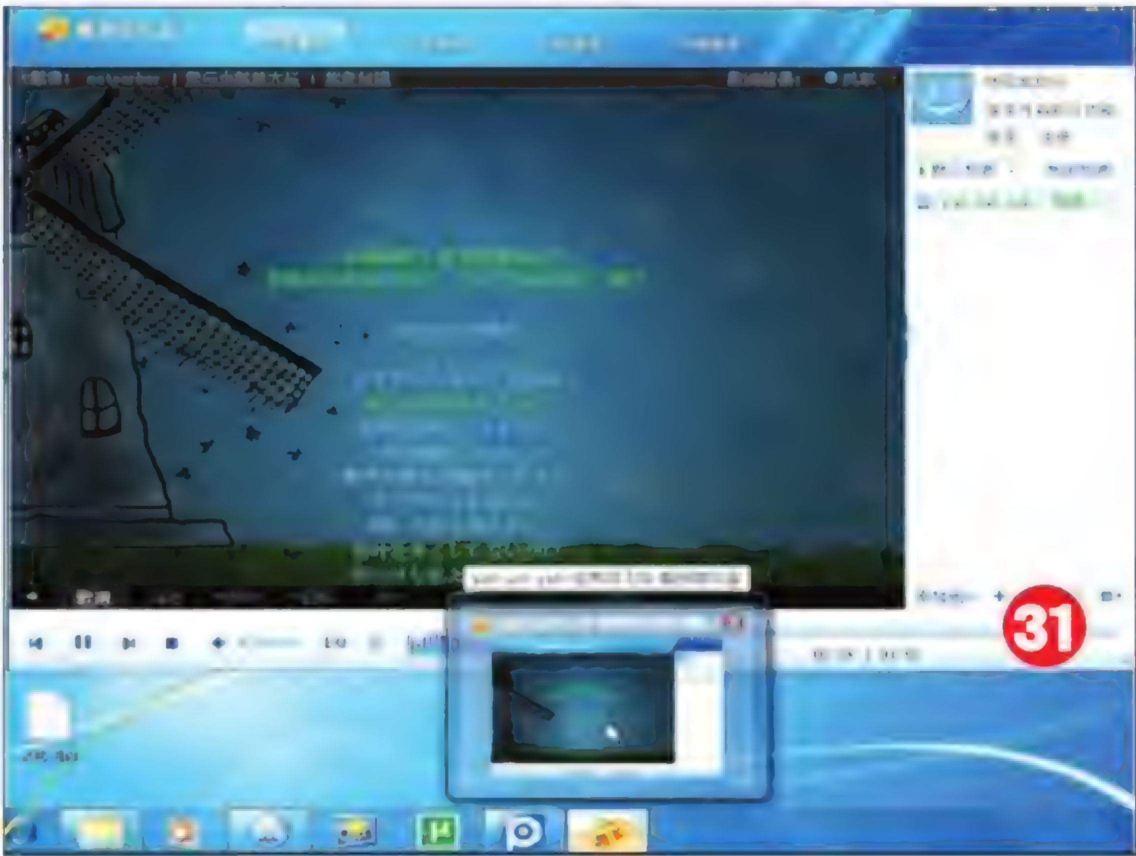


三、网络影音工具

最新版本PPLive网络电视能顺利在Win7上安装启动，其外观界面能基本上兼容Aero主题，虽然没有毛玻璃透明效果标题栏，但是支持包括“Aero Peek”在内的大多数新特效操作（图30）。测试过程中包括频道添加、电视播放、画面缩放等主要功能都能正常执行。基本上可认定PPLive能良好兼容执行在Win7平台上。

最新版本酷我音乐盒能顺利在Win7上安装启动，其外观界面能基本上兼容Aero主题，虽然没有毛玻璃透明效果标题栏，但是支持包括“Aero Peek”在内的大多数新特效操作（图31）。测试过程中包括歌曲搜索、歌曲播放、歌词同步、资源下载等主要功能都能正常执行。基本上可认定酷我音乐盒能良好兼容执行在Win7平台上。





网络软件	外观界面	主要功能	附带程序和功能	结论
QQ 2009	正常	正常	正常	兼容完美
MSN 2009	正常	正常	正常	兼容完美
Skype 4.0	正常	正常	正常	兼容完美
Foxmail	缺透明标题栏和部分Aero特效	正常	正常	兼容良好
迅雷	正常	正常	正常	兼容完美
utorrent	正常	正常	正常	兼容完美
eMule	正常	正常	正常	兼容完美
UUSee 2008	缺透明标题栏和部分Aero特效	需重新设置老板快捷键	正常	兼容良好
pplive	正常	正常	正常	兼容完美
酷我音乐盒	正常	正常	正常	兼容完美

常用工具软件测试——良好兼容

1.WinRAR

对WinRAR这种绿色软件来说，兼容性从来都不是问题。其外观界面完全兼容于Aero主题，有毛玻璃透明效果标题栏，也支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作。测试过程中包括文件压缩解压、文件格式关联、右键菜单等主要功能都能正常执行。基本上可认定WinRAR能良好兼容执行在Win7平台上。

2.搜狗拼音输入法

输入法也是Vista发布时的兼容性问题集中爆发区，对于Win7输入法测试随意抽测较为流行的搜狗拼音输入法。测试过程中搜狗拼音输入法能顺利在IE8保护模式下调用，不再会因为保护模式导致IE崩溃。此外在多种网银和网络加密输入框内，搜狗拼音输入法也都能顺利输入。整个测试过程中没有发现过搜狗拼音输入法无法输入或导致软件崩溃的现象，基本上可认定搜狗拼音能良好兼容执行在Win7平台上。

3.Adobe Reader PDF

最新版本Adobe Reader PDF顺利在Win7上安装启动，其外观界面能基本上兼容Aero主题，有毛玻璃透明效果标题栏，支持包括“Aero Peek”在内的所有新特效操作。测试过程中包括文件读取、虚拟打印机转换XPS文件、软件自动升级、网络浏览器调用等主要功能都能正常执行。基本上可认定Adobe Reader PDF能良好兼容执行在Win7平台上。

4.3DMark Vantage

最新版本3DMark Vantage顺利在Win7上安装启动，但是其启动后同样会导致Win7 Aero主题关闭，测试只能在Win7 Basic主题下完成（图32）。事实上这项测试主要是考虑到游戏的复杂多样性，因此以这种游戏性能标杆的专业测试软件来替代，并不是测试Win7平台下的执行性能，而是在完全复杂DX特效下的兼容性。测试过程证明Win7系统能顺利跑完3DMark Vantage的各项测试，基本上可认定3DMark Vantage能良好兼容执行在Win7平台上。



32

其他工具	外观界面	主要功能	结论
Winrar 3.8	正常	正常	兼容完美
7-zip 9.07	正常	正常	兼容完美
搜狗输入法4.1a	正常	正常	兼容完美
极点五笔 7.0	正常	正常	兼容完美
adobe reader PDF 9.1	正常	正常	兼容完美
Office 2007	正常	正常	兼容完美
WPS 2007	个别图标需要自定义	正常	兼容良好
灵格斯词霸	缺毛玻璃标题栏	正常	兼容良好
Photoshop CS4	正常	正常	兼容完美
ACDsee 10	正常	正常	兼容完美
3DMark Vantage	导致Aero崩溃	正常	兼容良好

测试总结

首先需要说明虽然计算机个体存在差异性，但众多计算机的软件兼容性问题往往是同一因素引起的，即受到大众喜爱的“绿色版”或“修改版”软件。许多绿色软件并非真正绿色的软件，而是需要用户执行所谓“绿化”程序完成库文件注册等工作，由于Win7库文件子系统的大幅修改，这种涉及Win7关键位置的操作，即使提升为管理员操作，大多数都无法真正完成工作（图33）。即使没有明显的错误安装提示，这些“绿色版”或“修改版”软件也会无法执行或执行起来有种种兼容性错误，因此这些兼容性的问题并不出在软件工具本身，而是用户自己应该对此负责，正确选择软件官方的安装版本是最大减少兼容问题的正确方案，作为全新操作系统Win7的用户都必须牢记这一点。



33

整个Win7平台软件兼容性测试过程可说非常顺利，只要排除掉硬件驱动兼容性问题的干扰，测试过程中只有少数几款确实完全无法执行起来的软件，大多数用户常用的工具软件都能良好兼容执行于Win7平台。存在的大多数兼容性问题也都只是Aero效果带来的小问题，一些比较影响用户应用的兼容问题也基本上有手动修改解决的方案，从整体兼容性上而言Win7平台确实远胜于Vista上市同期，大多数导致用户坚决返回WinXP的兼容性问题不再存在，微软号称兼容90%的应用软件绝非虚妄。

Win7改变你的操作习惯
——库与超级任务栏

■天津 千江有水

关键字：Win7库 超级任务栏

Win7除了给用户带来了很多实用的功能，更重要的是该系统优化了系统的操作模式，如系统的操作、文件的查找等，人们不再沿用以往的传统操作方式，Win7带给人们更多方便、快捷。下面来看看它给用户带了哪些便捷的操作。

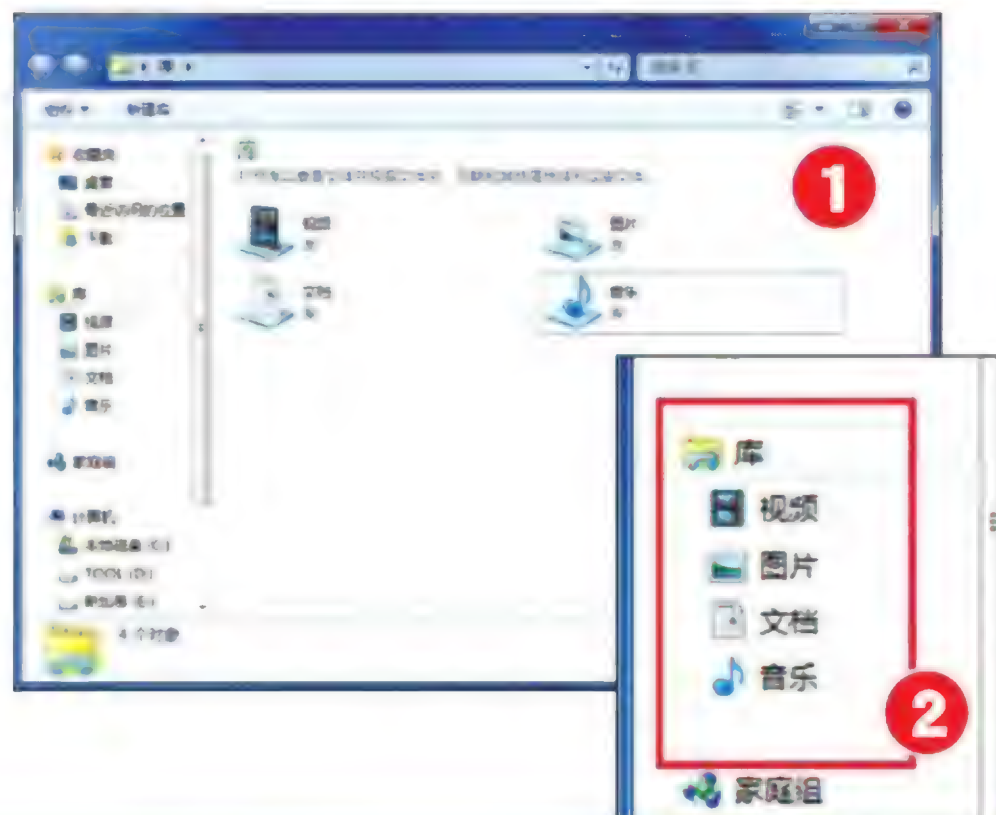
一、“库”改变了传统的文件管理方式

在以前的Windows系统中，要查找一个文件总是从“我的电脑”一层层深入，打开几层文件夹。文件存放的时间长了，忘了文件放到哪个文件夹中，只有在电脑中乱翻一通，这样给用户文件查找带来很多不便。其实随着硬盘容量越来越大，计算机上的文件数量越来越多，这样传统树状的文件管理方式存在着先天缺陷，无法满足日常需要。微软也看到了传统文件管理方式的不足，为了帮助用户更方便、快捷地管理文件，在Win7中增加了一个非常实用的“库”功能，有了这个功能，我们可避免在电脑中不停翻找文件的烦恼，可将越来越多的资料进行统一管理、搜索，大大提高了工作效率。

1.什么是库?

“库”在Win7里是用户指定的特定内容集合，和文件夹管理方式是相互独立的。“库”可将分散在硬盘上不同物理位置的数据可逻辑地集合在一起，让查看和使用更方便。在文件夹中用户保存的文件或子文件夹，都是存储在同一个地方的。引入了“库”的概念后，就可将多个相关的文件夹组织到同一个库下，这样库中存储的文件则可来自于磁盘的各个分区。比如电脑上的视频文件保存在不同的文件夹下，我们可将磁盘上所有视频整理到视频库中，这样再查找电影时，只需要在视频库中进行查找就可很快地找到相关内容了。

从本质上看，Win7的库功能跟文件夹有很大不同。“库”是将“搜索”和“文件管理”两大功能整合在一起。“库”所倡导的是通过搜索和索引方式来访问所有资源，而非按照文件路径、文件名的方式来访问。搜索和索引就是建立对内容信息的管理，让用户通过文档中的某条信息来访问资源。抛弃原先使用文件路径、文件名来访问，这样并不需要知道这个文件的文件名叫什么、路径在哪，就能方便地找到。



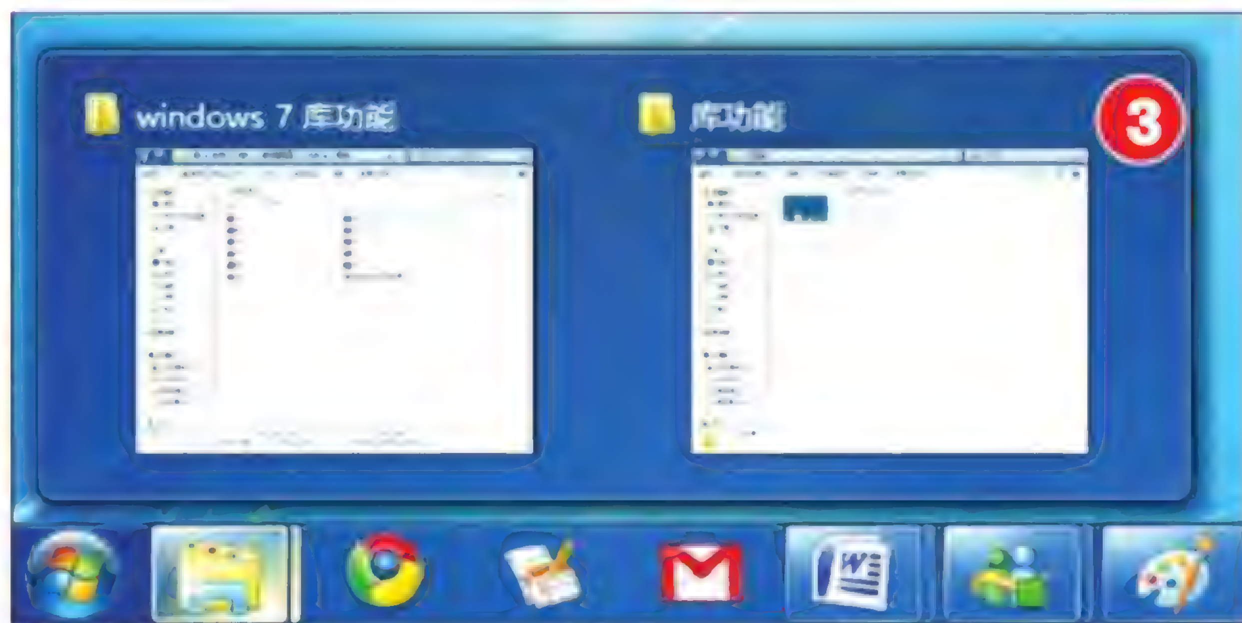
2.“库”的基本操作

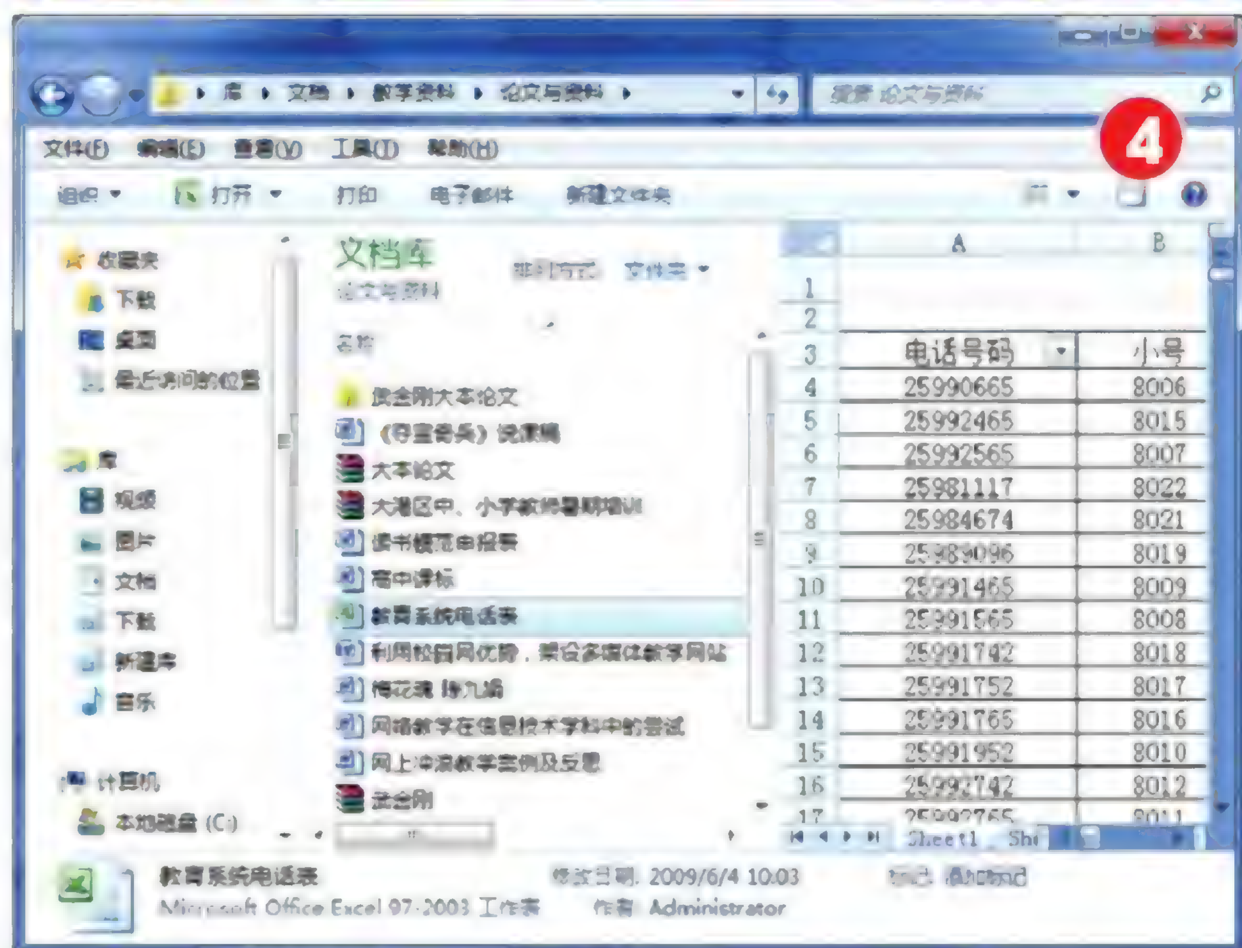
在Win7中库的操作非常方便，单击工具栏中的库图标即可打开库窗口（图1）。在库中系统默认情况下已包含了文档、音乐、图片和视频这几个常用的个库，这样无需进入“我的文档”就可对这些常用的文件夹进行操作。在Win7中还将“库”融入“资源管理器”中，当打开某个文件夹或某个分区窗口后，在左侧的快捷列表中快捷进入到库或个库中（图2），非常方便。

当在Win7下同时打开多个文件夹或个库后，如果这些文件夹都处于隐藏状态下，将鼠标移动到任务栏中的“库”图标上，此时在系统的桌面上多出一列文件夹的预览窗口，通过这个预览窗口可对打开的文件

夹进行预览。当鼠标移动到某个窗口上（图3），单击即可打开该文件夹，非常方便。

库还提供了一个快速打开常用文件夹的功能，如果经常打开一些常用的文件夹编辑或保存文件，每次都到库中打开非常麻烦，为了方便可将经常打开的文件夹锁定在库右键菜单中。操作时，首先在库中打开需要锁定的文件夹，随后右键单击任务栏中的库图标，打开一个文件夹的历史列表。在该列表中显示了用户最近访问过的10个文件夹，将鼠标移动到某个文件夹名称上，此时在该文件夹名称右侧多出一个“锁定到此列表”按钮，单击该按钮即可将该文件固定到右键菜单中，这样就不会因为历史记录过多而被自动清除，以后可通过右键菜单快速打开该文件夹。





3.库文件的预览

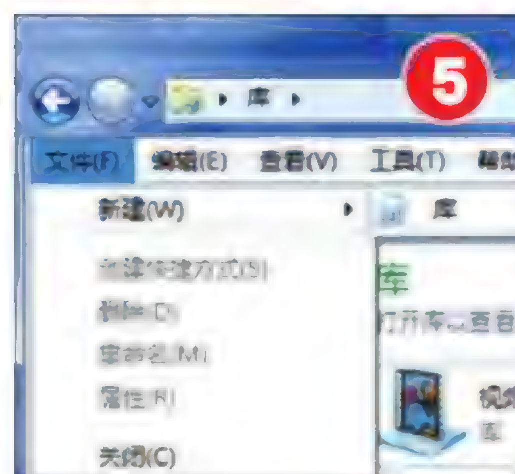
在个库中为了方便用户对文件进行快速预览，程序提供了多种预览方式，这样程序可直接对库中的文件进行浏览。切换预览方式时，单击库窗口右上方的“更改你的视频”按钮，打开一个更改视图列表，再通过列表可更改文件的预览方式。此外，在库中系统提供了文件预览功能，默认情况下系统提供了隐藏预览窗口，快速预览时，单击“库”窗口工具栏中的“显示预览窗格”图标，可看到库对话框右侧多出一个预览窗口，此时单击某个文件即可在右侧窗口中进行预览。库的显示预览功能不仅能对图片和视频文件预览外，还能快速查看Word、Excel等文件进行预览，非常方便（图4）。

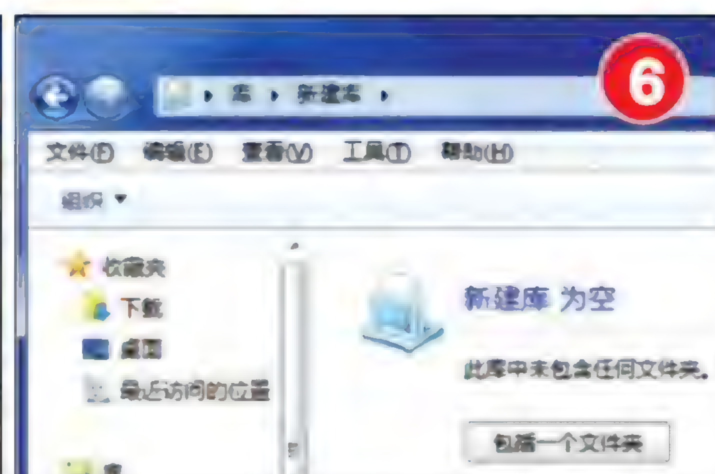
4.库的创建及设置

除了库中默认的个库外，还可根据需要在库中创建个库。

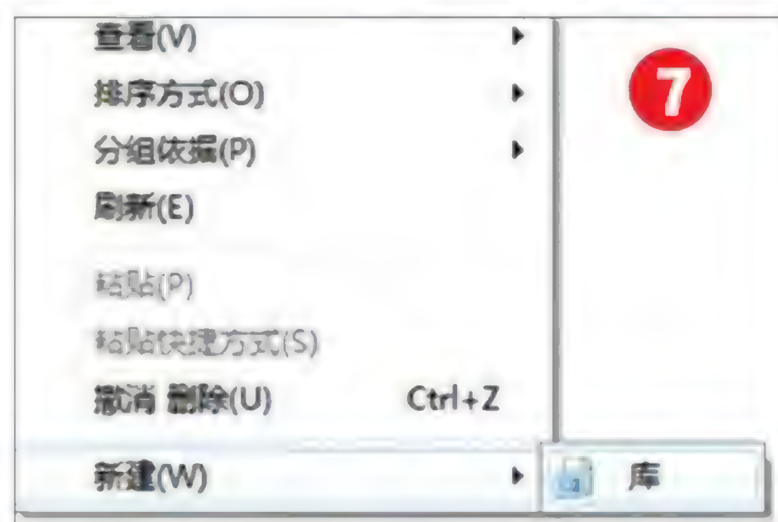
（1）创建新个库

创建时，打开“库”窗口，在“库”窗口中单击工具栏中的“新建库”命令，在库窗口中出现一个创建的新个库，随后输入一个新个库的名称（图5）即可。在“库”文件夹中用户可根据需要创建个库，这样可方便地对不同类型的文件进行管理。





“个库”创建完成后，下面就可将某个文件夹导入到个库中，导入时，进入新个库窗口，可看到该窗口界面中只有一个“包含一个文件夹”按钮（图6）。单击该按钮进入到“将文件夹包含在库”中，在此选择某个文件夹后即可将该文件夹导入到该库中。



当第一个文件夹添加到个库后，个库界面中的“包含一个文件夹”按钮即可消失，以后再导入向该库中导入其他文件夹时，只需单击右键单击该“个库”图标，在弹出的右键菜单中选择“属性”命令，打开“库属性”对话框（图7），在此单击“包含文件夹”按钮来导入更多文件夹。以后打开“库”窗口，导入的文件夹都将显示在列表中，这样就可集中管理各个文件夹中的文件了（图8）。根据某种需要还可将网络中的共享文件夹或优盘、移动磁盘中的文件夹添加到库中，这样方便以后的使用。



> **提示：**
> 将某个文件夹导入库后，以后将该文件夹进行了改名或移动等操作后，以后再打开该库时，系统会对库中包含的文件夹自动检索，发现改名等现象后，会自动校对并自动更正文件夹名称或路径。

（2）删除个库中的文件夹

在Win7的库中，为了方便，可将不同分区保存的同一类文件夹都添加到某一个个库中，这样只要进入到该个库即可看到同一类文件。如果某个文件夹已不再使用，可从

个库中删除，删除时按照上面的方式右键打开“库属性”对话框（图9），在“库位置”选择某个需要删除的文件夹名称后，单击下面的删除按钮即可。

提示：如果将本地电脑上某个文件夹删除，如果该文件夹以前已导入库中，侧文件夹列表不会在库中自动删除。此时在打开库后，库中依然会显示该文件夹的名称，但库的内容显示为空，还需手动将该文件夹列表从库中删除。





（3）设置个库属性

为了在个库中更好地管理、查找文件，可根据相应个库保存的文件的类型来设置个库的属性。设置时，单击右键单击该“个库”图标，在弹出的右键菜单中选择“属性”命令，打开“库属性”对话框（图10），在优化此库项目中首先先来选择该库所包括文件的类型，程序提供了常规、音乐、照片、文档等几种类型，根据需要选择即可。如果需要将该库在系统窗口的左侧任务窗格显示，需要勾选“显示在导航窗格中”复选框。为了方便用户编辑文件，Win7的“库”功能还提供了一个“设置保存位置”功能，通过这个功能可为某一类型的文件设置默认保存的文件夹，这样方便用户编辑和修改文件。首先打开某个个库，在“库位置”列表中选择设置保存位置的文件夹，随后单击“设置保存位置”按钮，此时可看到该文件夹路径前面出现一个“✓”，随后单击“确定”按钮即可。以后在保存该类型的文件时，系统会在默认情况下将其保存在该文件夹中。

（4）库的共享

为了方便资源共享，可通过个库共享的方式对电脑中的资源进行共享，以后其他用户可通过网络访问我们的共享库了。对某个个库进行共享时，在Win7中对某个个库进行共享，右键单击需要共享的个库，在弹出的右键菜单中选择“共享”，并在下拉菜单中选择共享类型（图11）。在弹出的“文件共享”对话框中，单击“是，共享这些项”，以后在“网络”中就可看到共享的库内容了。



提示：

如果某个个库中添加了多个文件夹，该库共享后，该库中包含的各个文件夹都将设置为共享属性，这样其他用户通过网络对这些文件夹都可进行访问。

5.库的搜索

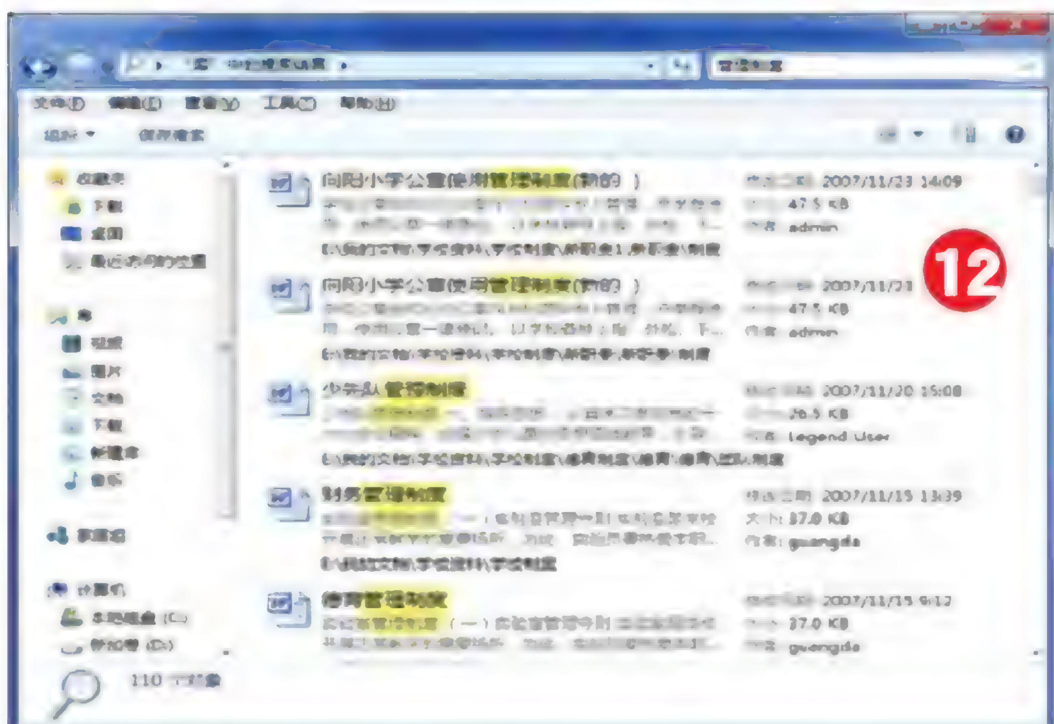
库除了具有方便的管理功能外，还提供了强大搜索功能，查找文件时再也不用到整个电脑中翻找了，在库中只需输入需要查找文件的信息即可快速找到。

搜索时，在“库”窗口上面的搜索框中输入需要搜索文件的关键字，随后单击回车，这样系统自动检索当前的库中的文件信息，随后在该窗口中列出搜索到的信息。库搜索功能非常强大，不但能搜索到文件夹、文件标题、文件信息、压缩包中的关键字信息外，还能对一些文件中的信息进行检索，这样可非常轻松地找到自己需要的文件（图12）。文件找到后在搜索窗口汇总双击该文件即可打开，如果你想查看该文件所在的位置，在该文件上单击右键选择“打开文件位置”，这样即可打开该文件所在的文件夹。

此外，在库中还可按照文件的类型对库中的文件进行筛选显示，这样方便用户查找自己需要的文件。查看时，单击库窗口右上方的“排列方式”右侧的下拉菜单，在此选择一种显示方式，如选择按月显示，此时系统会对该库中的文件进行按文件信息中的创建年月自动排列（图13），为用户筛选文件提供方便。

提示：

为了能更方便地查找自己需要的资源，在将文件导入到库中时可对文件的属性信息进行修改，这样能帮助我们查找更多的可用资源。





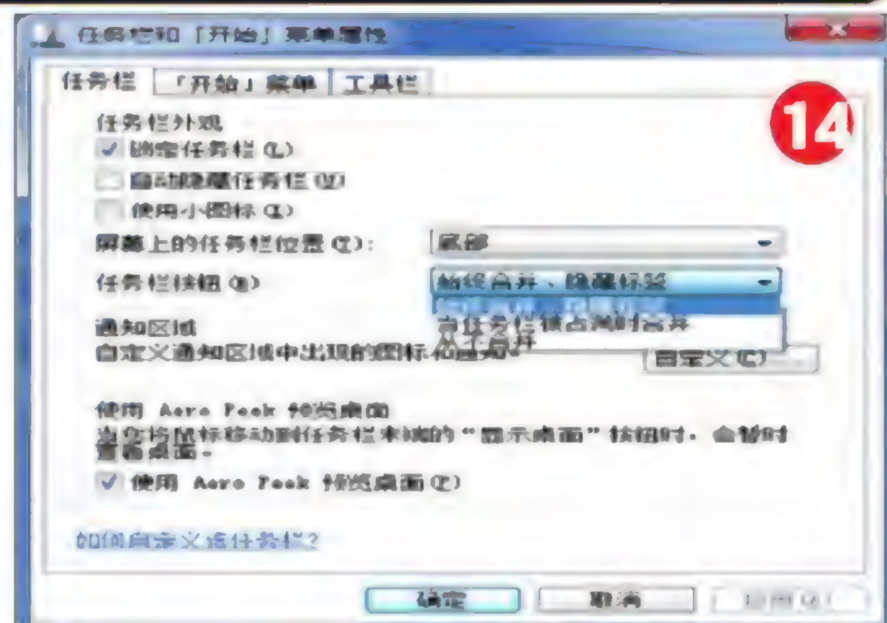
二、超强的任务栏

Win7的任务栏取消了以前版本系统中的快速启动功能，内置了非常强大的文件显示和启动功能，让用户打开系统更方便、更快捷。

1.任务栏现实更简洁

Win7的任务栏取消了以前版本系统中的快速启动功能，内置了非常强大的文件显示和启动功能，让用户打开系统更方便、更快捷。当启动某个程序后，系统会自己将该图标显示在任务栏中，即使打开很多程序窗口，也会重叠在该图标中，这样让任务栏显示更加简洁。切换打开的文件时，只需使用鼠标单击任务栏上的程序图标，打开一个已打开窗口的预览列表，在此单击文件名称即可显示。

如果你不习惯在任务栏中将同一类别的文档重叠在一起显示，可恢复为以前那种不合并的状态。设置时，右键单击任务栏，在弹出的右键菜单中选择“属性”命令，在“任务栏按钮”一项选择为“任务栏被占满时合并”或“从不合并”（图14），这样即可取消任务栏重叠文档。

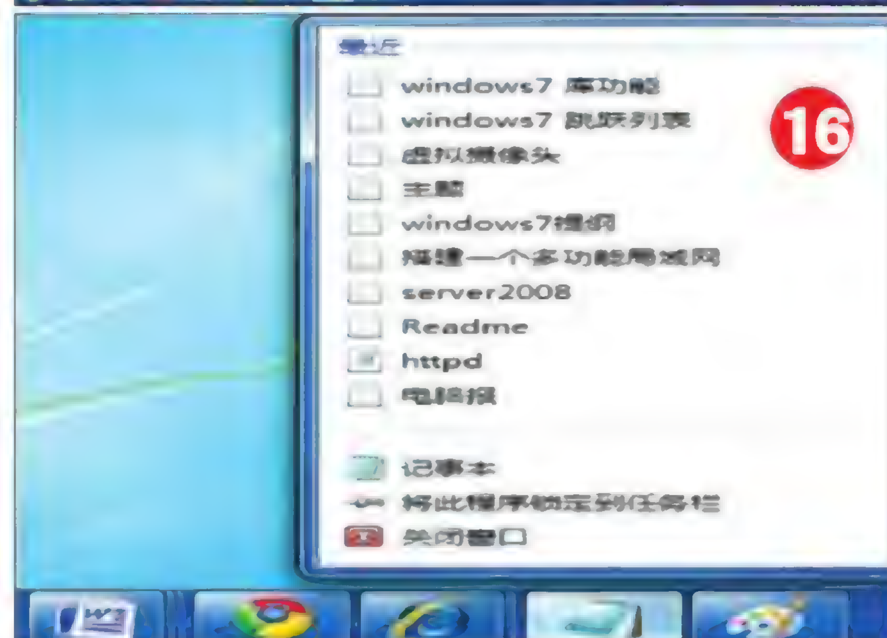




2.快速显示桌面

在任务栏最右端多出一个高亮的“显示桌面”区域，当鼠标移动到该区域上，可看到桌面上所有窗口只剩下透明轮廓，这样方便我们查看桌面内容（图15）。如果在桌面上添加了时钟、内存监视等小工具，通过这功能可快速查看。当鼠标移走后，即可恢复桌面窗口。

要想将桌面上的窗口全部隐藏，只显示桌面，可单击“显示桌面”区域，即可将桌面上的窗口全部隐藏，返回到桌面，再次单击该“显示桌面”区域便又恢复桌面上打开的窗口。



3.右键打开历史记录

在任务栏中可快速查看某个程序访问过的历史记录信息，这样便于查找以前使用过的文件。查看时，右键单击任务栏上的程序图标，打开一个历史记录列表，Win7将这个列表叫做“跳跃列表”，在该列表中显示了系统中执行的程序最近打开的所有文件（图16）。默认情况下跳跃菜单将显示10个最近打开的文件名称，在此单击某个文档名称即可重新打开。如果想删除某个历史记录时，在历史列表中右键单击该文档名称，选择“从列表中删除”命令即可。

在跳跃列表中，如果你觉得某个文件经常使用，在此可将其固定到跳跃菜单中，这样以后不会因为历史记录过多而自动清除。固定某个历史记录时，在历史记录列表中单击该记录名称后，单击历史记录右侧的“锁定到此列表”，即可添加到“已固定”列表中，方便以后操作。



除了在任务栏中提供了右键菜单列表外，在开始菜单中也增加了一个“跳跃列表”功能，在以前版本的Windows中，系统将最近打开的文件都集中在一个文件夹列表中，通过二级菜单的方式快速启动最近打开的文件。在Win7中系统将该功能融于各个程序中，在最近执行的程序列表中打开最近常用的文件，非常方便。操作时，单击“开始”按钮，在右侧的“最近启动的程序”列表中显示了打开的程序，将鼠标移动到某个程序后，在右侧即可显示使用该程序最近打开的文档内容，单击某个文档即可快速打开（图17）。



默认情况下，右键列表只能显示最近打开的10个程序，可根据需要自行设置程序打开的历史记录数目。设置时，右键单击任务栏的空白处，在弹出的右键菜单中选择“属性”命令，在打开的“任务栏和开始菜单属性”对话框中，切换到“开始菜单”标签项下，随后单击“自定义”按钮，打开“自定义开始菜单”对话框，在“要显示在跳跃列表中的最近使用过的项目数”项中根据需要对数值进行设置（图18）。



软件装得太多，除了功能之间的潜在冲突之外，另一个无法避免的冲突就是快捷键。笔者历经数千个软件，发现它们已使出了各种可能的组合招数，奈何键位有限，像我这样高频率的安装软件，最后还是会碰到“雷同”，好在现在大部分的软件都可自定义快捷键，以避开撞车。提及此事，不由想起当年还在DOS年代时，微软Word的最大竞争对手是WordPerfect，后者使用了一个“Alt+F4”的快捷键来定义文字块（当时字处理软件中最常用的操作之一），结果……大家都知道了，新的Windows系统中，“Alt+F4”是用来关闭窗口的，这便是WordPerfect移植到Windows平台碰到的最尴尬问题之一，那时大家还不时兴自定义快捷键呢！

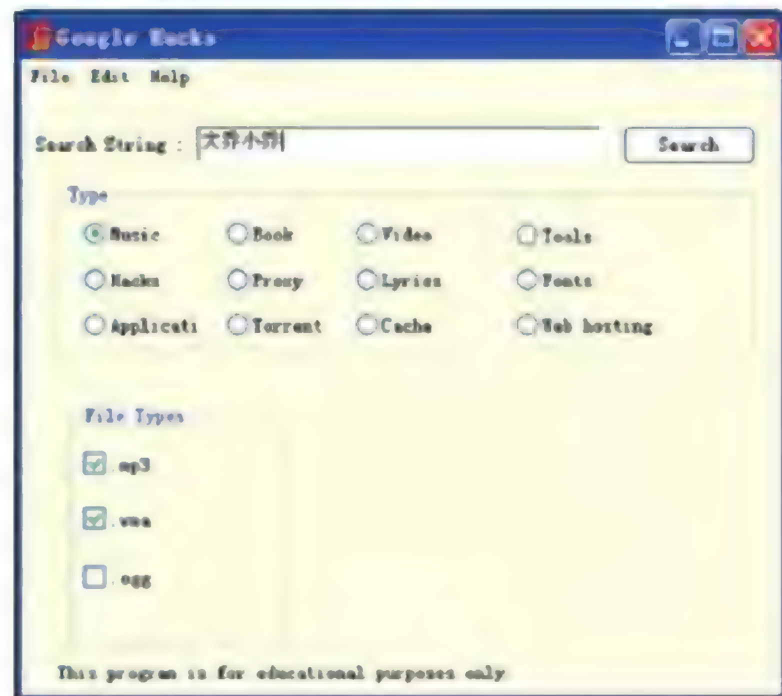
■北京 淮阳客

再接再厉——ACDSee Pro 3.0 Beta

□大小：54.7MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/4195.html

为摄影者特意开发的ACDSee Pro（有别于为一般图片浏览者而推出的ACDSee普通版），日前已升级到了3.0测试版。这一版采用了新的UI设计，黑灰色的主调让软件看起来更显专业，不过其功能上的变化可能更值得关注。总体上最大的特色是增强了功能的分类整理及加速它们之间的切换访问。软件首次采用了“标签式”的界面设计，在软件的右上角安排了“管理”“视图（感觉该中文翻译不贴切，正式中文版可能会有更好的译词）”“处理”和“在线”等4个快速访问标签，它们分别对应软件的四大主功能：管理、全图查看、图片编辑与联网同步。在“视图”界面，软件采用了全新的浏览方式，在界面的下方增加了一长条胶片式的缩略图区域，这样图片浏览将会更方便，而原有的快捷键（如前翻、后翻、全屏等）依旧保留。图片处理功能在本版中则被划分为“制订（原文Develop）”和“编辑”两部分，前者主要用于改变图片自身的色调、白平移、曝光等，而后者则更着重于图片的二次处理，例如添加文本、旋转、裁剪、修复等。另外在看图方面，本版仍保留了“快速查看（Quick View）”功能，打开图片的速度很快。





更好地使用Google——Google hacks 1.6

□大小：824kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://code.google.com/p/googlehacks

Google作为一家运营多年的成功搜索引擎，其所搜集与整理的资料有多丰富，可能你并不会太关注，不过，如何能更好地利用这些已整理好的资料为你服务，也许可抽空来“学习”一下。Google在搜索引擎中加入了数量众多的搜索参数，所谓“Google Hacks”，主要指的就是怎样组合这些参数，来形成质量更佳、指向性更明确的搜索关键词，关于这个问题，国外早已有讨论它的专业书籍出版，可见其实用性。不过绝大多数的参数，即便你已知晓，要用时也不见得一下子就能准确记起来。没有关系，这款名为“Google Hacks”的软件，就已将大部分的实用参数整理了进来，你只要勾选自己要搜索的类别，例如音乐/音乐格式、电子书/书籍格式、BT种子、网页缓存（历史网页）等，再输入最关键的词汇，点击“Search”，软件就会自动生成合适的“Google Hacks”关键词，并使用系统默认的浏览器，将其发送到Google搜索引擎。看到搜索结果后，你还可适当修改参数再重新搜索，例如减少一些限定条件等。注意软件默认使用“google.com”英文版搜索域名，必要时你可在地址栏中将其改为“google.cn”再回车。最后提醒安装过程中有一个IE工具栏“ToolBar”可选，可根据自己需要选择是否安装。

注册表碎片整理——WinMend Registry Defrag 1.3

□大小：1.97MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.newhua.com/soft/90826.htm

一款获多家下载网站5星评价的免费注册表碎片整理工具，能帮助使用时间较长的系统获取一个更为整洁有序的注册表。软件整合了微软最新的基础性整理技术，并经过了数量众多的测试，同时还能检测当前系统是否有不适合于碎片整理的设置（某些Windows系统的设置确实会对注册表碎片整理带来不稳定因素），如果有，它将提示用户并停止碎片整理。总之，这款软件在安全方面值得信赖。在基础功能扎实的前提下，它的整理速度也不慢，并且采用了类似于磁盘整理的图形化界面，让用户对碎片整理进程一目了然。全套整理过程使用向导式的操作，加上优秀的美工设计（点击右上角颜色方块可快速换肤），使用起来顺心顺手。注意整理注册表时最好不要进行其他操作，而软件分析注册表时也会禁止其他操作，以最大限度地保证系统安全。



精美Flash相册简单做——SkyAlbum Photo Gallery Builder 1.00

□大小：11.1MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.newhua.com/soft/69510.htm



一款免费但制作效果却较为不错的Flash相册制作软件。这款软件将制作过程分为“Photo（照片）”“Theme（主题）”“Publish（发布）”等3个步骤。在第一步中，可添加/删除照片，并且可对其做简单的编辑，例如旋转、编辑信息、添加文字与艺术剪贴画等；同时，还可设定照片之间的过场动画，预设的过场效果数量众多，其中有不少较好的设计，可仔细选择。接下来的第二步是选择相册的主题，包括相册的封面与具体的“放映”形式，软件共提供了14类主题，每类之下又有若干不同的选择，此外，你还可点击“Customize Properties”按钮进入设置界面，在此可对当前主题的每个细节进行修改。全部设计完成后在第三步选择一种合适的方式发布即可，这里可生成Flash文件，也可直接刻录CD/DVD，还可上传至官方网站。最后要注意的是，如果按照默认设置生成作品，每张照片都会链接至官网，解决方法有两个：一是编辑照片信息，改变“URL”参数；二是修改主题，将“Global→Basic properties→Enable Links”改为“False”。



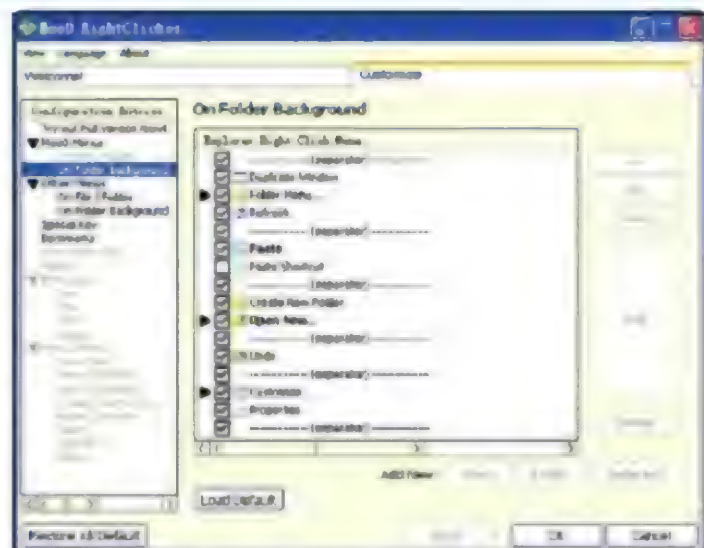
防毒新选择——Avast! Free Antivirus 5.0.89 Beta

□大小：29.3MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://download.pchome.net/143299.html

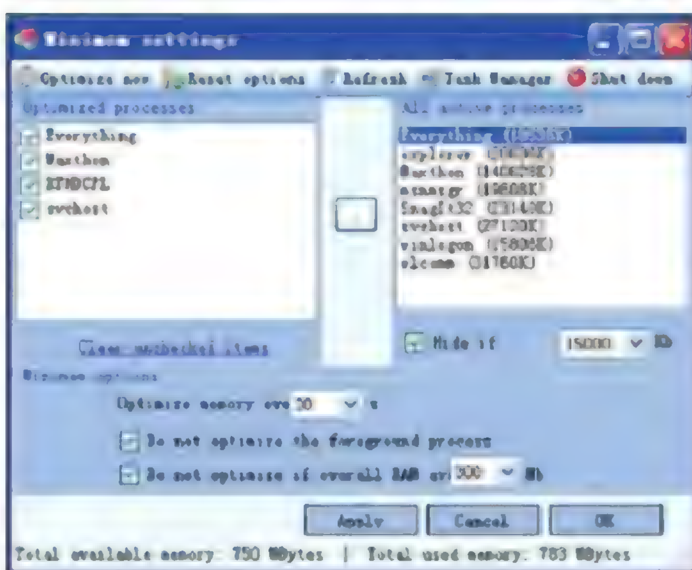
Avast!是来自捷克的一款知名杀毒软件，一直坚持发布免费个人版，同时品质也非常优良（多次获得ICSA和Virus Bulletin 100%认证），在用户中有着良好的声誉。近日，该软件已发布了全新的5.0测试版，如果你的手上还没有一款合适的杀毒软件，不妨来尝试一下。不得不说，以往版本中，Avast!的界面设计不是太理想，有些功能会让新手们难以寻找，而本版的界面已过全新设计，笔者试用后感觉人性化程度提升非常大，绝大多数功能都可快速找到与调用。作为一款防毒软件，Avast!具有多种防护功能：文件系统防护、邮件防护、网页防护、P2P防护、即时消息防护、网络防护及行为防护，基本上已覆盖系统安全的方方面面。默认后台执行时，Avast!所属进程的内存占用约为30MB左右，属于正常偏低的水平。不过需注意的是，本次测试版的测试期约两个月，测试版中不包含最新病毒库，部分功能例如行为防护等还未全部完成，同时还有一些功能，如反Rootkit模块尚未加入，因此如果你真的打算用它来防护系统，一定记得在正式版发布后第一时间升级。

右键更好用——Moo0 RightClicker 1.32

□大小：9.34MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/74408.htm



一款为系统资源管理器添加丰富右键功能的软件，启用后会取代原有的系统右键菜单，默认情况下会隐藏一些不常用的功能，保留部分常用功能（但这些功能会被替换为英文菜单，需要习惯一番），并增加大量的实用新功能，例如利用文件夹窗口空白处的右键菜单，可快速生成一个当前窗口的副本窗口（Duplicate Window）、可把当前文件夹设为书签、快速访问常用文件夹及已加为书签的文件夹；在文件/文件夹图标上右击，可快速将其复制到常用/已加为书签的文件夹、重命名（WinXP下如果显示扩展名，那么该功能可使你在重命名时只选定文件名）、拷贝文件路径等。软件使用稍复杂，这里给出几个提示：1.软件初始语言为俄语，请点击主菜单的第二项选择“English”，之后还需更改菜单语言，请到“Customize”选项卡下，找到“Moo0 Menus→Menu Language”，同样设其为“English”再确认；2.如果要显示系统原有菜单的所有项目，请按住Shift键再右击；3.软件可设置原有菜单的哪些项目会被隐藏/显示：在右击菜单中选择“Customize”，在“Hide”和“Unhide”子菜单下切换即可；4.免费版不可设置软件自身的菜单项，如果有需要，可尝试收费的Pro版。



真正的内存优化——Minimem 1.3

□大小：399kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://main.kerkia.com/Tools/Minimem/Download.aspx

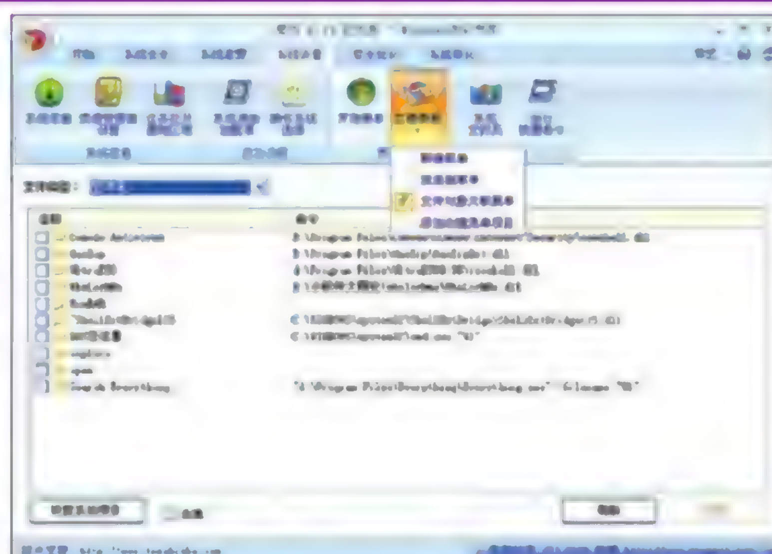
一款被许多人认为是“真正”有效优化内存的一款软件。按照微软官方的描述，消减物理内存使用的途径是唯一的，就是将物理内存中的部分内容写到磁盘上的虚拟内存文件中。因此各种内存优化软件的不同，只在于其优化的策略有所不同。这款小软件所使用的是一种叫“Polling engine”的策略，它会监视被优化程序对内存减少所做出的反应（有的可能会迅速申请新内存，有的则可能安然接受优化），从而智能化选择有效的优化方式进行调整；此外，它还能自定义内存优化的时机，以便减少内存和磁盘之间的数据交换。软件使用较简单，但由于系统字体不同的缘故，这款软件在中文系统中会有部分文字被覆盖，这里作部分说明：1.要将进程从右侧加入到左侧，软件才会对其进行优化，右侧并不会显示所有进程，而是根据下方的“Hide if memory < ** B（内存占用少于**kB就隐藏）”来决定；2.在下方的选项中，可选择优化时间（Optimize memery every ** s，每隔**秒优化一次），还可选择物理内存少于一定容量时再优化（Do not optimize if overall RAM available < ** Mb）。另外，请下载软件的最新版，旧版会检测更新，如发现新版则会提示更新并自行退出。



玩转系统优化——魔方

□版本：0.13正式版　□大小：3.25MB
□授权：免费软件　□作者：软媒
□平台：Win2000/XP/Vista/7　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://www.tweakcube.com
□下载注册：http://www.tweakcube.com

说明：以“Vista优化大师”为基础发展起来的一款新型系统优化工具，全面适用于Windows 2000以上的微软操作系统。软件采用Ribbon式的新型工具栏界面设计，功能覆盖一目了然，包括系统优化、系统清理、系统设置、安全优化（与系统安全有关的设置）和系统美化等五大类，每类之下都安排了诸多小项，总共约有千余项实用调整功能。软件每次执行时都会善意地提示用户建立新的系统还原点，以备特殊情况下（例如调整后想恢复、但却一时忘记了调整项）回卷到最初状态。此外，软件还提供了优化向导，以便新手快速上手。

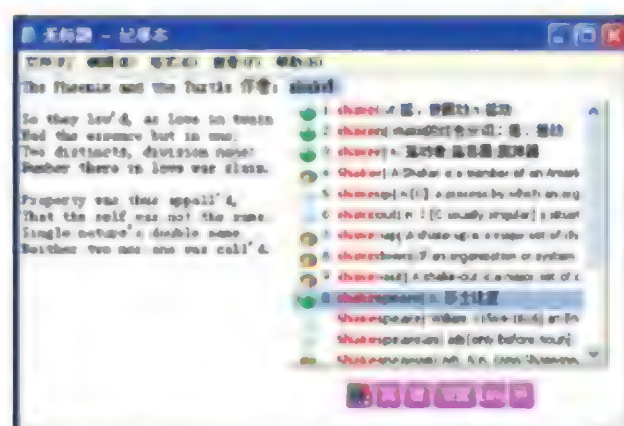

软件采用了Ribbon式的工具栏设计

点评：对于这种“大而全”的优化类工具，很多用户已有些“审美疲劳”，不知哪款更合适自己。笔者在这款软件中找到了不少新的实用功能，例如开机优化、磁盘空间分析、Hosts文件管理等。因此无论作为主打优化软件还是备选，这款软件都值得尝试。

英语输入绝佳助手——Hi英文输入法

□版本：0.9.9　□大小：9.93MB　□授权：免费软件
□作者：夏工　□平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.inputhelp.com
□下载注册：http://www.inputhelp.com

说明：一款为国人而开发、具有很高实用价值的英文输入法。与其他只简单补完单词、逐步提示的英文输入法不同，它在逐步提示时，还会同时显示中文简短翻译（这还取决于你所选用的词典，参见后文）；它的输入匹配也很实用，备选词条优先从单词头部开始匹配，但当这样的匹配全部用完后，它接着会显示从单词中央匹配的词条（例如“Dictionary”匹配“iction”），更进一步，你还可使用通配符“*”来进行输入（*号匹配多个字母）；此外，该输入法还支持临时词条记忆，如果你输入的字母串不在词典中，在没有切换输入法的前提下，下次输入时该字母串也能出现在提示框中。软件支持字典管理，用户可自行选择字典，这也意味着该输入法还能做更多的事，例如输入英文显示西班牙文的解释（实际上“英文-西班牙文”字典默认已安装，但未启用）。


逐步带翻译的提示让你边输入边学习

点评：对于要输入英文的国人来说，无论对英语的掌握是非常熟练还是一想起就头大，这款输入法都可大大节省时间与精力。

“麦霸”伴侣——酷我K歌

□版本：0.8.1.1　□大小：4.63MB　□授权：免费软件
□作者：北京酷我科技有限公司
□平台：Win2000/XP/2003/vista　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://www.kuwo.cn
□下载注册：http://k.kuwo.cn

说明：一款优秀的卡拉OK演唱及录制软件。软件提供了容量巨大的在线曲库，可分类查看，也可直接搜索。初次点歌，软件会将歌曲视频下载至本地缓存目录，缓存的容量可自行设定，以避免占用太多磁盘空间。软件界面很是友好，卡拉OK时支持原唱与伴唱切换，你可直接用摄像头录制唱歌时的视频，为此软件还安排了一个实用的“画中画”功能，即主画面显示原视频，其右上小窗口的画面显示摄像头窗口，二者之间还可互相切换。另外，软件还提供了一个有趣的“练唱图”功能，它会显示自唱音调与原唱之间的接近程度，以帮助用户改进演唱。最后非常体贴的是，软件提供了完备的输出功能，你既可选择将音频单独输出为MP3，也可将其与原视频整合，更可直接与摄像头录制的视频直接整合，并且整合过程中还支持音量均衡调整。

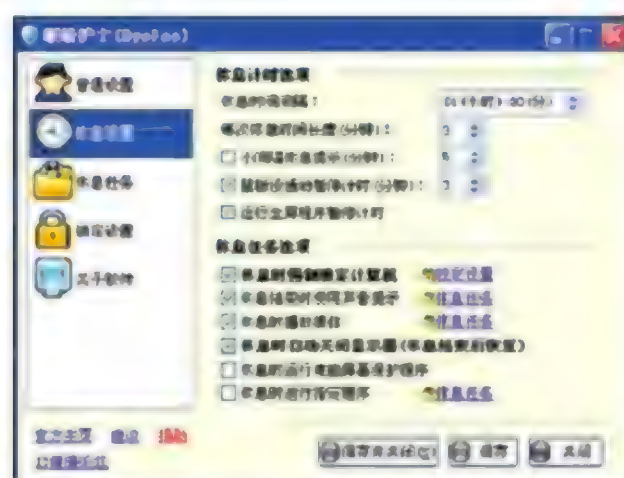

界面漂亮且友好

点评：软件方便且实用，无论是否“麦霸”，只要喜欢唱歌，就能帮上你。不过本版中感觉录制完成后，人声与伴奏稍有不同步（录制时已保证同步），不过官方已说明未来将修正，笔者则建议在这里加入一项同步调整功能。

劳逸结合——眼睛护士（EyeFoo）

□版本：2.81.08.27　□大小：409kB　□授权：免费软件
□作者：EyeFoo.com　□平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://eyefoo.com　□下载注册：http://eyefoo.com

说明：一款提醒你使用电脑时定期休息、保护眼睛的小软件。软件可自定休息时间间隔以及每次休息时间的长度，为适应特殊状况（例如需连续工作或进行全屏性的游戏），软件也提供了计时清零、推迟休息、鼠标没活动暂停计时及执行全屏程序暂停计时等设定。休息时有多种策略可选，例如强制锁定计算机（可设定时否允许解除锁定）、自动关闭显示器、执行屏保程序或指定程序等。另外这款软件还提供定时关机功能。


有多种休息策略可选择

点评：软件可选项较多，可适合多种需要，不过建议还可添加一些帮助活动眼、手、颈、腰等部位的体操设定。另外本版在保存设置时（事实上不点保存直接关闭也能生效），很奇怪会跳出使用哪个用户来启动程序的窗口，确定后会另开一个程序副本，期待未来修正此Bug。



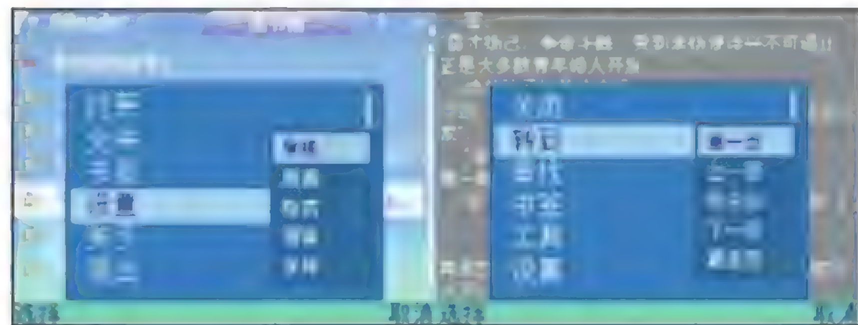
由于便携、存储方便、随看随翻，电子书阅读几乎是掌上设备中最不可缺的功能之一。不过电子书软件之间的竞争也很激烈，没有哪个软件能长期稳居榜首位置，两三年之间，总有速度更快、功能更丰富、界面更友好的新软件，能重新获得用户的青睐，取代旧的霸主。本期就介绍一下各个主流平台上，目前相对最为好用的几个电子书软件，以供各位玩家参考。

■四川 黄路

QReader

□平台：S60第1/2/3/5版、UIQ、PPC（以下数据为S60第3版） □版本：1.97
□大小：131kB □下载：http://www.3gfan.com/soft/1202.htm

如果只是在S60手机上看文本类的电子书，而不涉及图形和有声图书，QReader就是笔者最推荐的一款软件。软件支持TXT、PRC、PDB、TCR、UMD格式电子书，其中PRC和PDB是Palm上最常见的电子书格式，有大量的已有资源，UMD格式支持图文混排，但本软件不支持图形显示。软件的最大特色是速度非常快，无论是自身执行还是打开电子书的速度。它支持跳转、书签和自动滚动等多种阅读方式，自动记忆上次阅读到的位置，重新打开时不用再去寻找。可自定义阅读字号及颜色，可进行背景灯设置。



主要特性：速度非常快，使用顺畅，阅读位置自动记忆，可进行字体设置。不过初上手用户要注意中文TXT文档必须在电脑上先转为Unicode编码（用记事本操作即可），否则可能出现乱码。

百阅视听

□平台：S60第3版、UIQ（以下数据为S60第3版） □版本：4.6 □大小：1.24MB
□下载：http://www.byread.com/player/player.htm



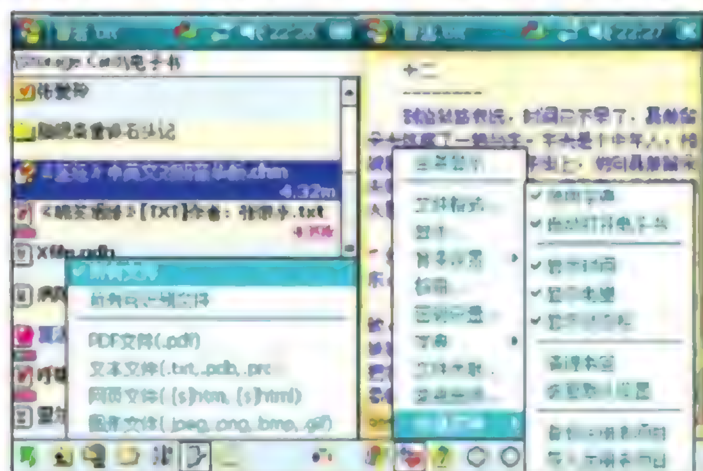
如果想在S60上追求音画并茂、甚至带有互联网特色的电子阅读，那么这款软件是一个很好的选择。这款软件除支持纯文本的TXT（支持多种编码）、UMD和BRM电子书之外，还支持豪华的图文混排、有声电子书甚至是带视频的电子书。事实上，它是一个在线互动社区的客户端，用户可在线下载、阅读文本、漫画与有声电子书，还可用它体验该社区提供的其他互动功能。作为一款主打电子书阅读的软件，它支持书籍封面、目录超链接、自定义背景、全文智能搜索、自动书签和滚动浏览等多种功能。

主要特性：界面华丽，功能强大，连接有电子书资源丰富的网络平台。使用互动功能免费，但流量费用仍需自理。

HaaliReader

□平台：PPC □版本：2.0 □大小：197kB
□下载：http://download.pchome.net/65113.html

几乎是目前PPC上首选的电子阅读软件。它体积小，执行速度快，使用稳定。支持的格式非常多，从纯文本TXT、PDB、PRC到PDF，再到网页格式HTM、HTML、CHM，就连图形格式JPG、PNG、BMP、GIF也在支持之列，同时还可从ZIP压缩包中直接阅读上述文档。阅读功能也很强大，支持全屏显示、自动滚屏、旋转屏幕，可智能分段，支持繁简字体实时转换，可选择字体，能设置行距、页边距、背景颜色或图片，支持书签，能自动记忆阅读位置。此外，它还支持硬件按钮映射，能配置多种字典进行阅读查询。



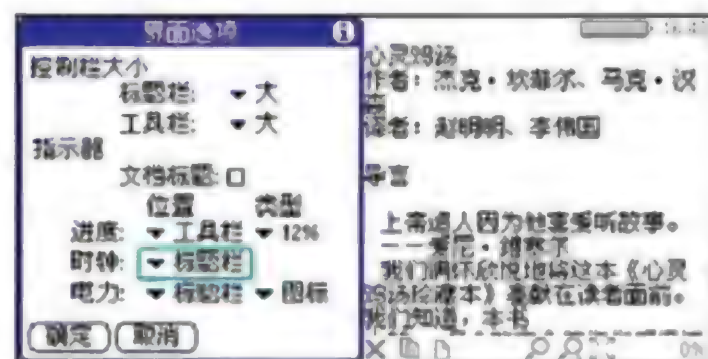
主要特性：界面易用，支持格式众多，功能丰富，几乎覆盖了电子书阅读的各方各面。

TiBR Pro

□平台：Palm □版本：1.52 □大小：58kB
□下载：http://www.pda.cn/soft/7040.htm

TiBR全称“Tiny Book Reader”，有Lite、标准和Pro等3个版本，前两个版本免费，Pro版功能最强大，但也是收费的。软件体积小巧，相比于Palm上的老牌软件HandStory和iSilo，几乎全部吸收了它们的优点，并加入了体贴的新功能与设计。软件提供双模式文件管理功能，既可全设备上的电子书一起浏览，也支持按文件夹浏览。支持改变字体、背景颜色，具有丰富的版式调整功能，可轻松定义行间距、对齐方式、页边距与英文换行等，所有设置都可保存为配置文件。集中了多种完善的自动翻页功能，例如不断下移的行下划线，能帮助你更好地集中注意力。

主要特性：集Palm上多家同类软件之所长，同时非常注重界面友好性，几乎是Palm上的首选电子书阅读软件。

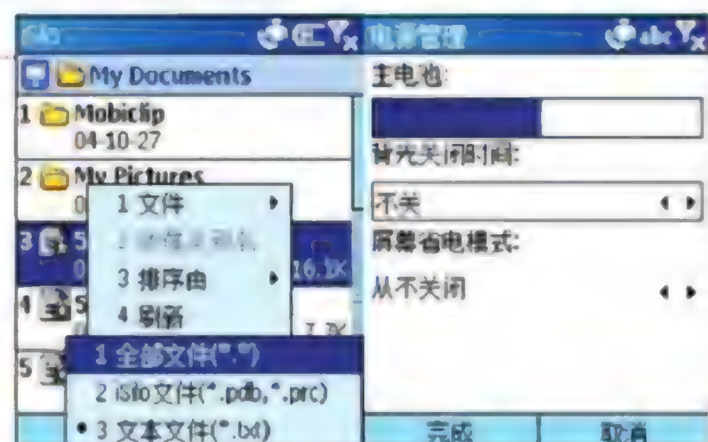


iSilo

□平台：SmartPhone、Palm、PPC、S60（以下数据为SmartPhone版） □版本：4.32 □大小：239kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/898.htm

作为起家于Palm系统、移植于多个平台的一款经典阅读软件，iSilo从来都是被模仿的对象，而在SmartPhone平台上，目前它仍是最佳的选择之一。软件小巧，执行和打开文件的速度都很快，支持TXT、PDB、PRC格式；阅读时支持首页、尾页、百分比、页数、上下页的跳转，并支持查找；可建立书签，支持标记，能自动记忆阅读位置；具有全屏功能、可自设字体和背景色，支持自动滚屏，翻页时可选择保留最后一行。

主要特性：功能全面而稳定，久经考验，执行顺畅。





本期推荐文章

●巧改扩展名解决身边事

●将自动图文集进行到底

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。鼓励DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

投稿规范

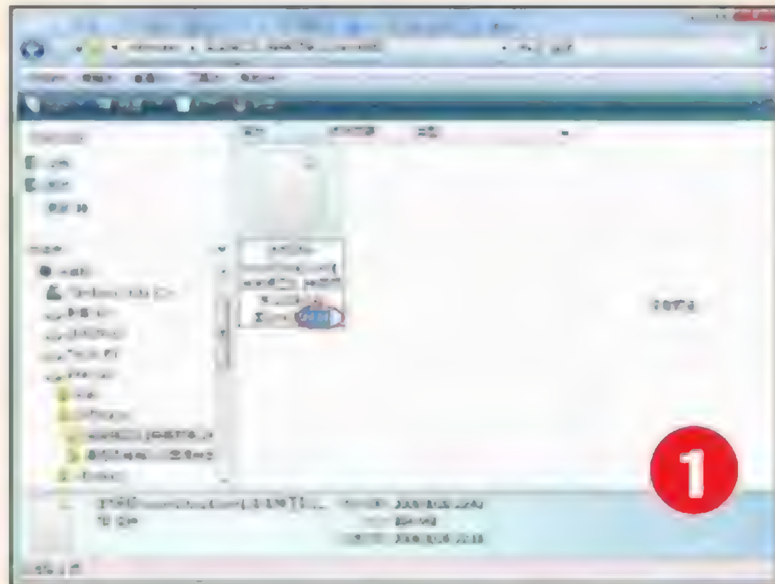
字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

巧改扩展名解决身边事

■辽宁 飒飒

一、巧改扩展名预览RMVB电影

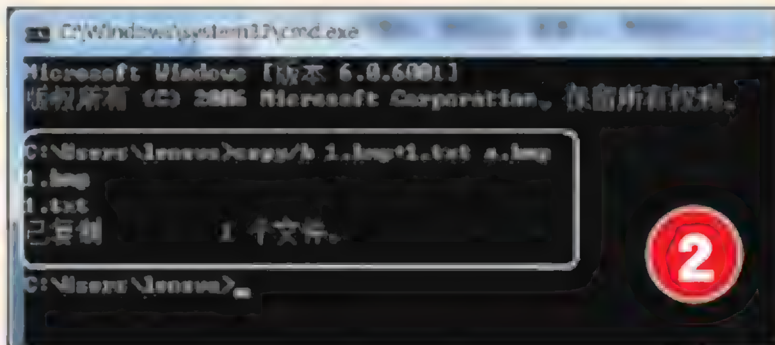
目前很多下载工具都提供了预览功能，其实我们也可通过修改扩展名来实现。例如用迅雷下载部分影片，下载一部分后暂停，将文件名中的“.bt.td”去掉（图1），这时候该下载文件就能被视频播放软件直接播放了，如果觉得满意就把扩展名改回来，继续下载完吧。

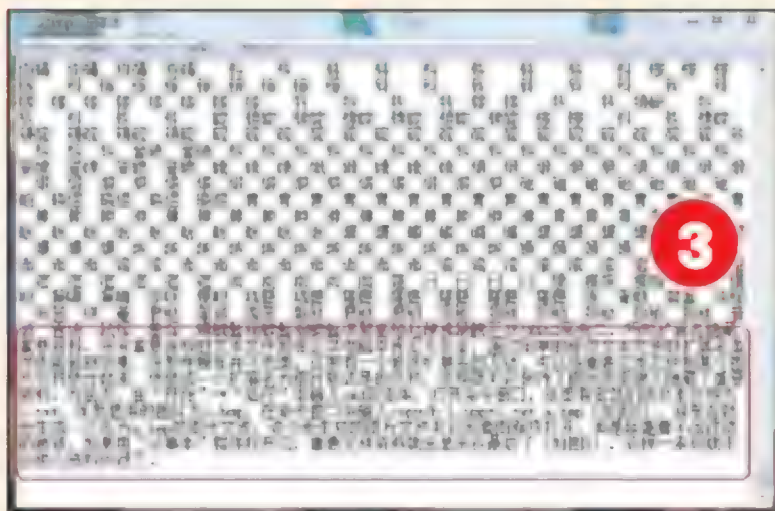


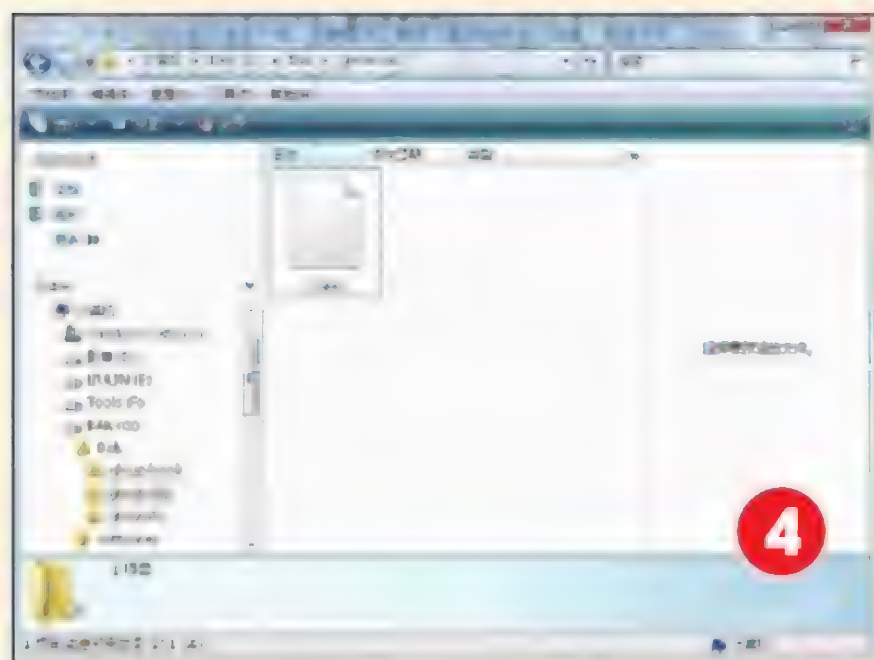
二、巧改扩展名隐藏重要资料

存有重要资料的文本文件放在公共电脑中肯定不安全，仅通过修改文本文件的扩展名并不完美，这里有一个另类的方法，可将重要文本文件和某个图片文件结合起来：

在“开始→运行”中输入cmd后回车，打开命令窗口，这里假定我们的文本文件为“1.txt”，而想借用的图片为“1.bmp”，则在窗口中输入copy/b 1.bmp+1.txt a.bmp（图2），回车后就会生成一个名为“a.bmp”的图片文件，新生成的这个文件可以用看图程序打开，但是丝毫看不出改动的痕迹，如果用“记事本”程序打开它，重要文件资料就会显示在最后了（图3）。







三、巧改扩展名避免病毒乱删镜像文件

很多人喜欢用Ghost为系统做备份，不过有的病毒会自动删除系统里扩展名为“GHO”的文件，使我们没法正常还原系统。只要将扩展名改个名字，例如“备份.123”，病毒就不会删除它了，在还原时直接选择这个文件进行恢复即可（图4）。

WPS 2009启动后即新建空白文档

■山东 王杰

WPS 2009启动后先进入“首页”显示一个“打开文件”对话框，没有空白文档，而且即使在“文件”菜单中单击“新建”，也还要选一个模版。对此你或许感觉很不习惯，那么以下操作可以让WPS 2009启动后建一个新空白文档：

1.启动WPS文字。

2.在“首页”的左下角处，单击以激活“启动时新建文档”（如右图），同时单击“启动时显示首页”将其关闭。

3.关闭WPS文字。

之后，WPS 2009一经启动即会像原先一样新建一个空白文档了。



Word 2007教你认汉字

■山东 贾培武

用Word 2007查阅文档时，如碰到不认识的字可别去翻字典，因为Word 2007提供的“拼音指南”能够查询汉字的读音。首先选中文档中不认识的汉字，切换到“开始”选项卡，在“字体”组中单击“拼音指南”（图1）。之后在弹出的“拼音指南”对话框中会列出该字的拼音（图2）。如果选中了多音字，“拼音指南”将只列出该字最常用的读音。为了获取该字在该处的读音，可以选择包含该字的一个词，然后再单击“拼音指南”，即可得到该字在此处的正确读音（图3）。



创建邮件，模板更方便

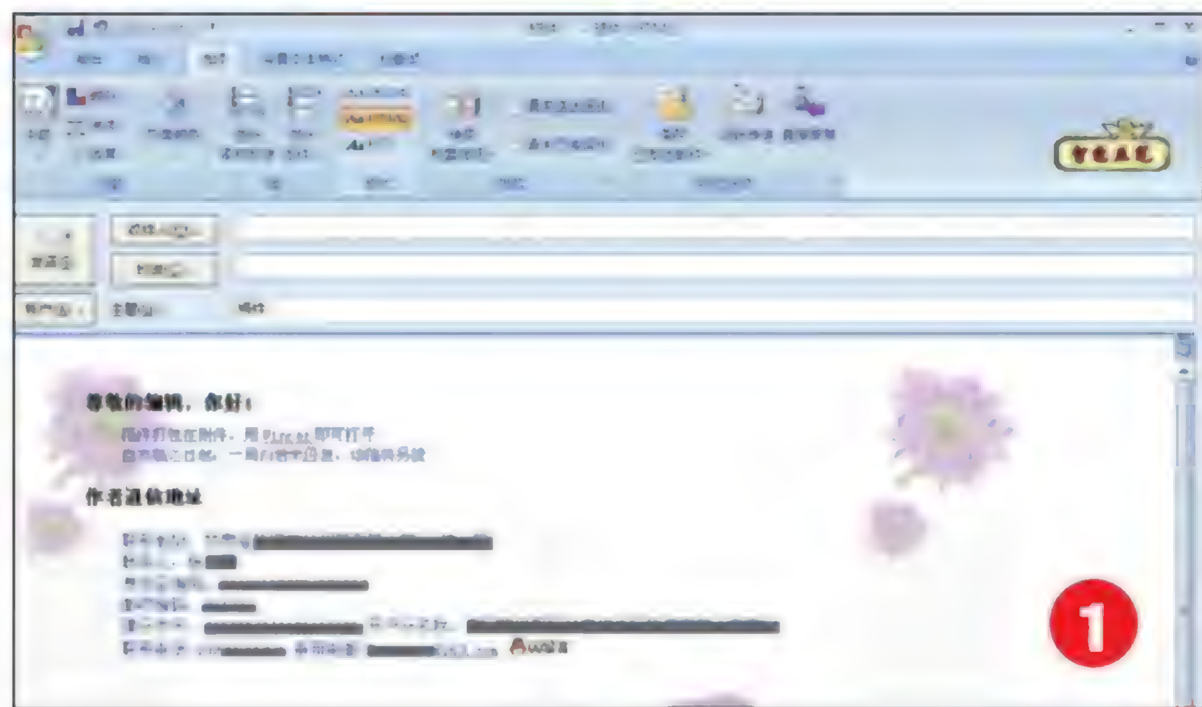
■甘肃 杨兴平

在工作中，我们可能要经常创建相似的电子邮件，使用模板创建邮件，可以节省很多操作。

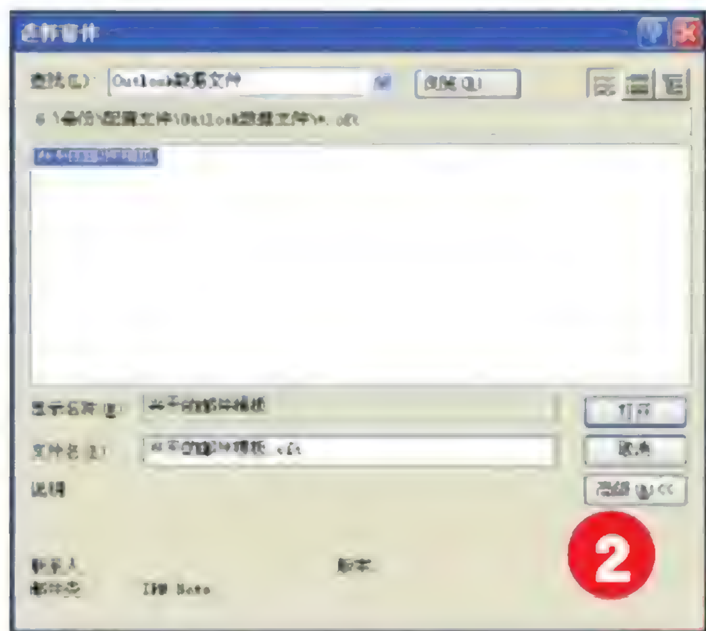
第一步：创建模板

1.选择“新建→邮件”打开邮件编辑窗口。

2.在“选项”选项卡，单击“页面颜色”为邮件选项一种背景颜色或背景图片，然后输入通讯地址等其他保持不变的内容（图1）。



3. 编辑完成后，单击Office按钮，选择“另存为”，将邮件保存为OutLook模板格式（*.oft）。



第二步：使用模板

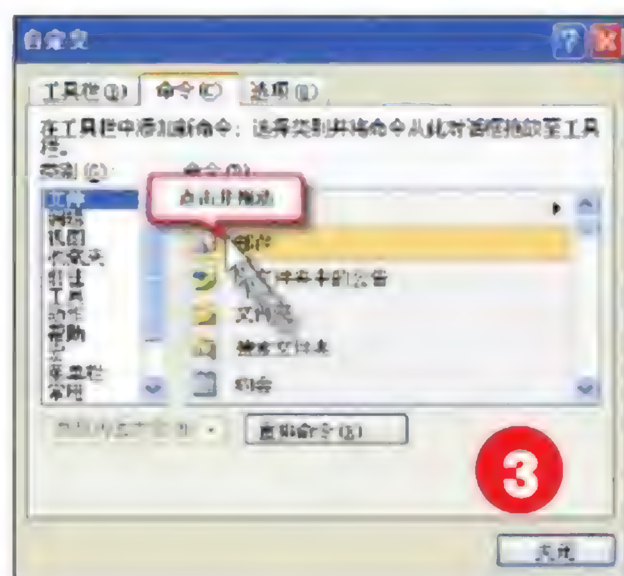
1.在菜单栏上选择“工具→窗体→选择窗体”。

2.在“选择窗体”对话框中的“查找”下拉列表中选择“文件系统中的用户模板”，然后点击“浏览”定位目标文件夹，并选择之前创建的邮件模板（图2）。

3.点击“打开”按钮，就可使用模板创建一封邮件。在邮件编辑窗口，输入收件人地址，邮件主题等内容，最后点击“发送”就完成了。

第三步：快速使用模板

虽然使用模板大大地简化了邮件的编辑过程，但每次调用模板都需要打开“选择窗体”对话框，这很繁琐。我们可以在工具栏创建一个链接，以便一键打开邮件模板。



1.在“常用”工具栏上点击右键，选择“自定义”打开“自定义”对话框。

2.在“命令”选项卡，任选一个命令拖动到“常用”工具栏上（图3）。

3.不要关闭“自定义”对话框，右键点击拖动到工具栏上的按钮。

4.在上下文菜单中，选择“分配超链接→打开”，然后选择你创建的邮件模板文件。

5.在上下文菜单中为按钮重新命名，最后选择一个形象的图标。

现在，点击你创建的按钮，就可直接用模板打开邮件编辑窗口了。

驾车出行，预测交通路况

■湖北 王勇

堵车对驾车族来说是件头痛事，谷歌地图最近提供了对北京、深圳、上海、南京等几座城市的预报路况功能，能预测一星期内的交通路况。打开谷歌地图后，如想查询此时的交通路况，可直接单击右上方的“交通流量”按钮，地

图上标注出的不同颜色代表不同的交通流量，黑色说明堵塞严重车速慢，而绿色则表明没有堵塞行车速度快。如想查询一下这个星期内的路况预报信息，可首先点击“更改”选项（图1），在新出现的对话框中选中“预报路况的日期和时间”，并在下方选择预报路况的星期和时间（图2）。需要提醒大家的是，该路况预测是根据以往的数据作出的预报信息，不一定准确。



莫让迅雷多占磁盘空间

■河南 安静的好人

用迅雷BT下载，有时即使存储任务的分区空间充足，也会出现“磁盘剩余空间不足”的提示（图1），用其他BT下载软件测试则没有问题。其实原因是添加BT任务后，迅雷安装目录下的Profiles\Torrents文件夹内会生成巨大的DAT文件（图2），如果安装迅雷的磁盘分区剩余空间不足，便不能开始下载。

对于BT任务，迅雷会生成不同大小的DAT文件，有些下载后依然存在，可手动删除或在迅雷中删除任务。使用“迅雷看看”观看视频后，分区下还会生成“vod_cache_data”文件夹，属性为“隐藏”和“系统文件”。在“文件夹选项→查看”选项卡下去掉“显示所有文件和文件夹”“隐藏受保护的系统文件”前的勾选，确定后能看到。如果经常使用迅雷看看，此文件也会占用大量磁盘空间，应手动删除。

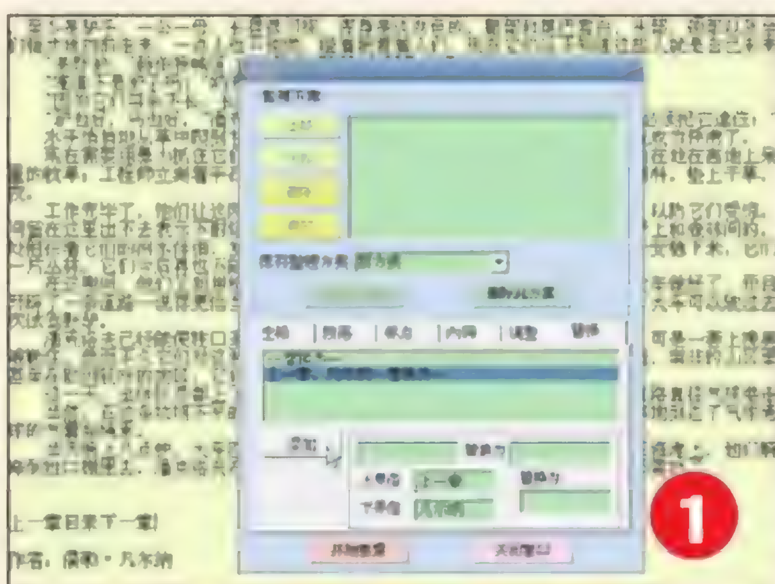


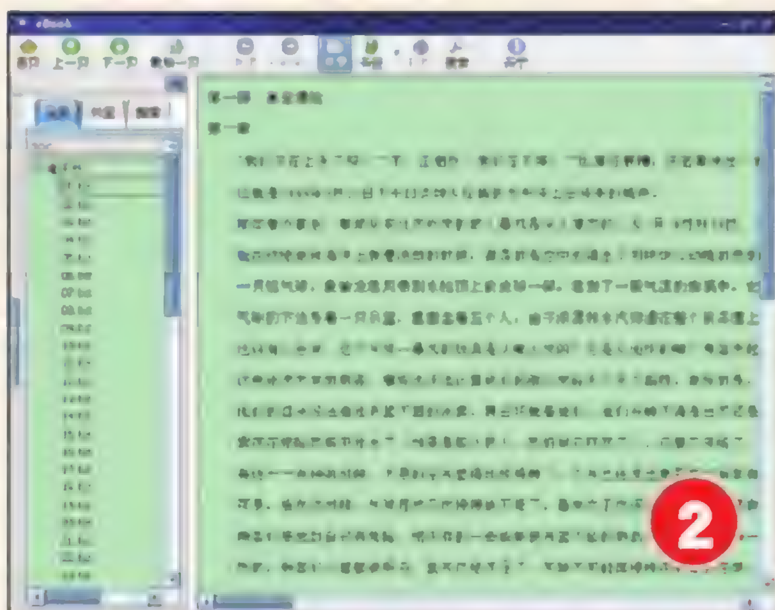
制作电子书需要注意的问题

■河南 安静的好人

用户下载的电子书有些是TXT格式，但文本数量很多时，阅读和保存都颇为不便，将这些TXT文件做成EXE或CHM格式的电子书比较好。

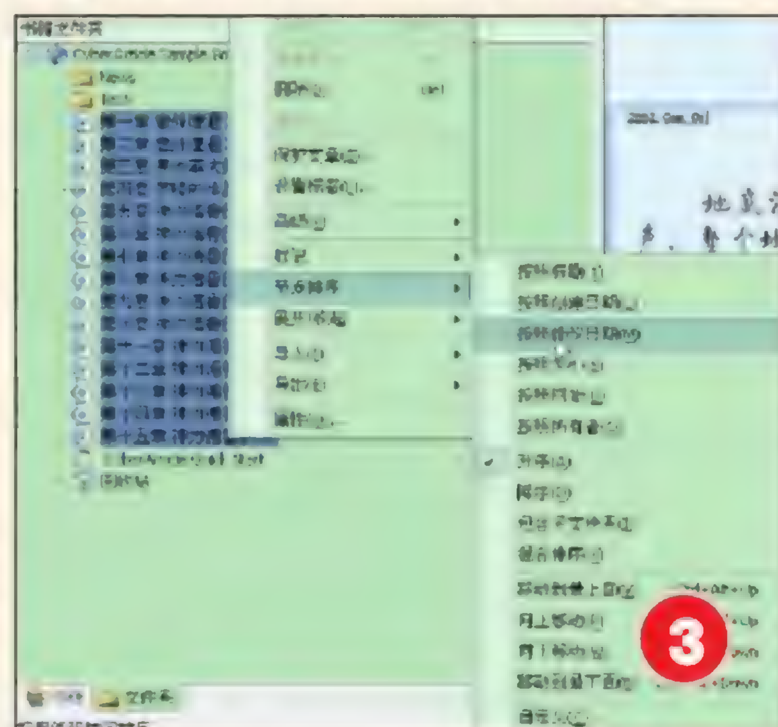
有些文本的版式可能不够美观，要进行整理。笔者使用一款名叫“文本整理器”的软件，打开“整理方案”进行方案编辑，根据文本内容选择合适的操作步骤。要注意很多文本结尾有广告文字或没用的文字，应替换为空（图1），完成后点击“批量整理→添加TXT文件”，之后开始整理就可以了。

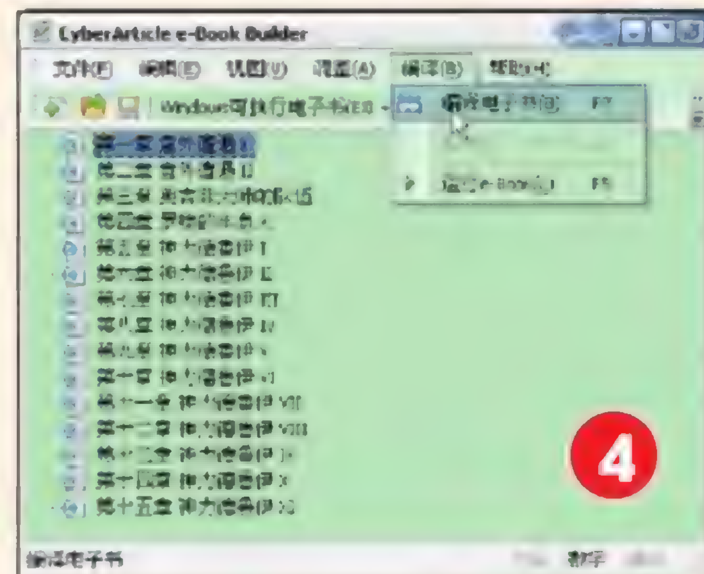




在制作时，有的电子书制作软件（如“春天电子书”“e书工场”）会有这样的问题：电子书中的文字不会自动换行（图2），看起来非常不便。笔者使用的是“友益文书”，制作出的文字效果和原文本格式一致，操作步骤非常简单不再赘述。另外“网文快捕”也能达到同样的效果，不过制作过程略显繁琐。

直接下载的HTML格式电子书相对于TXT格式比较少见，用户如果想手动保存大量网页时尽量保存为单个文件的MHT格式，效果要比单个HTML格式好得多。对于这些MHT文件，即使文件名开头是如“第X章”的形式，也不能做到正确排序，这就给电子书制作带





来了很大不便。除了网文快捕，上述软件的文件排序方式过于简单甚至只能手动排序，所以制作这类网页文件的电子书网文快捕比较合适。在书籍文件夹里点击“右键→导入→文件”，全选后点击“右键→节点排序”一般能做到正常排序（上页图3），然后单击“右键→导出CHM或EXE电子书”，在弹出的Builder框中点击“编译电子书”即可（上页图4）。

制作移动盘快照，查找起来快又好

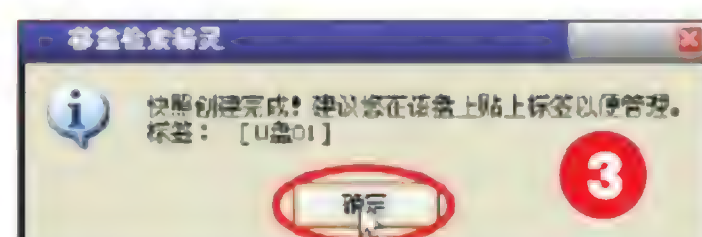
■重庆 陈佳

如今我们越来越多地使用如U盘、移动硬盘、光盘等移动存储设备，可查找也变得越来越麻烦，比如要寻找某光盘内的文件，不得不逐个放入光驱查找，效率低下。利用“移动盘快照”可以把移动存储设备中的内容名称“拍”下来，找资料时不需要查看真正的存储盘，在“快照”中搜索即可，做到有的放矢。能制作“快照”的工具叫“移盘检索精灵”，下载地址：http://down1.downbank.cn/soft/downbank0516 CDSnapshot.rar。

一、创建快照

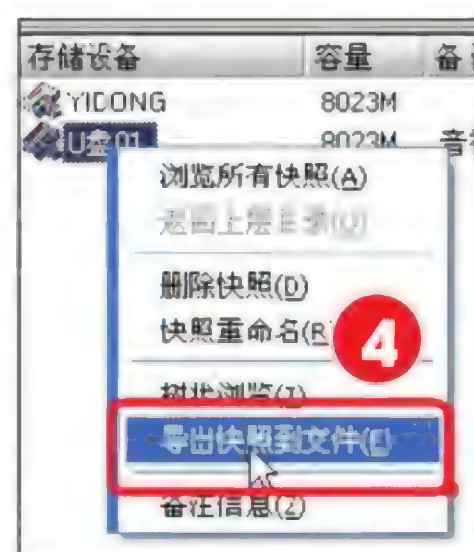
将要制作快照的光盘放入光驱，或插入需要制作快照的U盘、移动硬盘等设备，点击界面上的“创建快照”按钮（图1）。在“选择创建快照的存储设备”的下拉列表中选择相应盘符（图2）。在“输入存储盘标签”框内输入为当前盘的命名，方便以后查找，还可在“备注”里输入文字进一步说明，最后点击“创建”按钮。快照创建完毕后会弹出提示框，点击“确定”完成创建。建议贴上与快照名称相同的标签，方便查找时对号入座（图3）。





二、利用快照查找资料

建立快照后，在窗口的搜索框里输入搜索关键词，例如“Funky Town”，点击“立即搜索”。搜索结果即刻出现在右侧的列表里，可根据“位置”列的名称（即前面所设的标签名称）得知标签标号，以便快速查找。



小提示：在标签名称上点击右键，选择“导出快照到文件”即可将当前存储设备中的内容导出成网页或者文本格式的目录，非常实用（图4）。

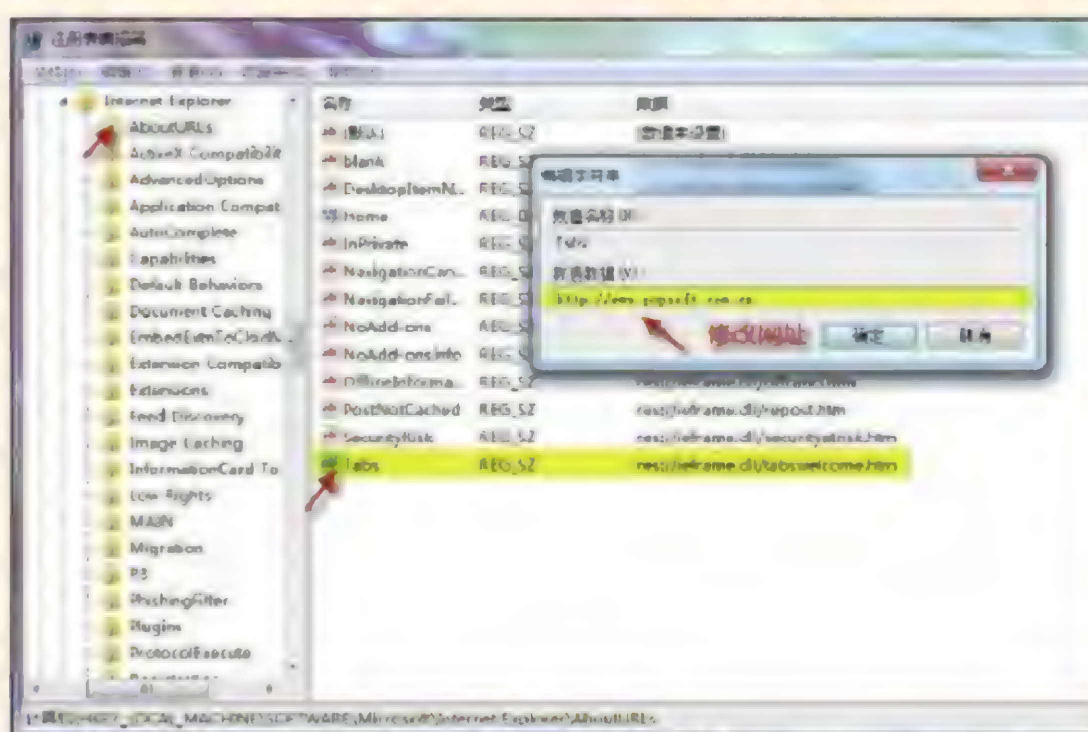
“新建选项卡”我做主

■甘肃 寒亦

Internet Explorer从7.0开始提供了选项卡功能，当点击“新建选项卡”按钮或使用“Ctrl+T”组合键时，IE会自动打开一个选项卡。但很多人更喜欢打开页面后显示“网址导航”类的页面，能不能修改新建选项卡的内容呢？下面便是实现方法：

1.点击“开始→运行”，输入“regedt32”打开注册表编辑器。

2.左窗格定位到主键“[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\AboutURLs\\Tabs]”，在右窗格选择“Tabs”键值（如右图），它的数据为“res://ieframe.dll/tabswelcome.htm”，这就是新选项卡的默认页面。



3.双击“Tabs”键值，用自己喜欢的网址代替“res://ieframe.dll/tabswelcome.htm”，以后新建选项卡时就会打开之前更改的网址了。

小提示：

1. 如果你正在使用定制的首页，比如Google或百度的定制首页，那么用这个页面替代IE默认的新建页面就再合适不过了。

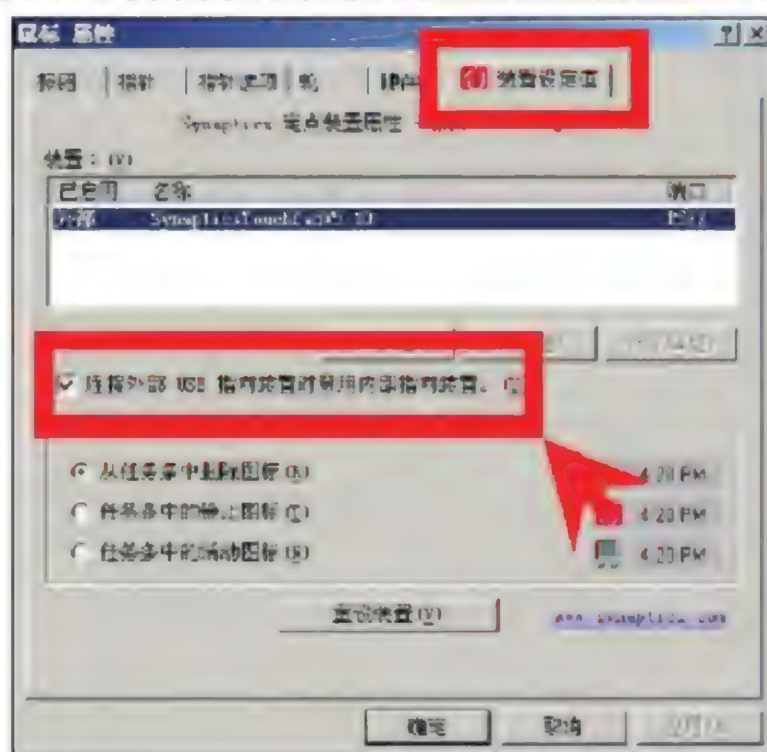
2. 如想恢复IE默认的新建页面，可再次打开注册表编辑器，恢复“Tabs”的数据为“res://ieframe.dll/tabswelcome.htm”即可。

插入鼠标，触摸板自动停用

■湖北 感恩的心

我们在使用笔记本电脑打字时常常会误碰到触摸板，引起误操作实在叫人头痛，而有些笔记本电脑默认的驱动程序仅能通过快捷键手动禁用触摸板。其实只要下载Synaptics公司的最新版触摸板驱动程序：http://drivers.mydrivers.com/drivers/276-110496-Synaptics-(Touchpad)-12.2.2.11-For-WinXP/，通过简单设置便能解决。

驱动安装完毕后，打开“控制面板”，双击“鼠标”选项，在弹出的“鼠标属性”对话框中切换到“装置设定值”选项卡，将下方的“连接外部USB指向装置时禁用内部指向装置”复选框勾中，最后点击“确定”按钮退出便可以了（如右图）。以后只要外部USB鼠标被连接上，笔记本电脑中的触摸板便会自动停用。



将自动图文集进行到底

■甘肃 寒亦

使用自动图文集，可以在文档中自动插入反复使用的词条、图像及其他对象。和Word 2003相比，Word 2007的自动图文集发生了很大的变化。那么在Word 2007中到底该怎样使用自动图文集呢？

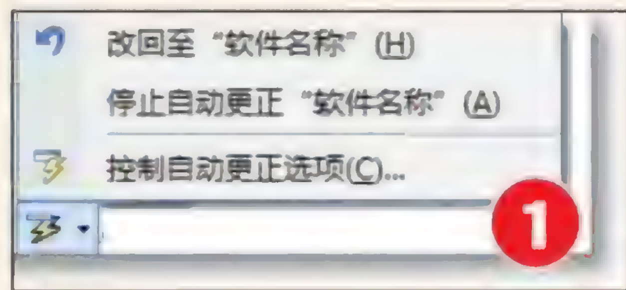
方法一：使用自动替换

1.选中要反复使用的词条（也可以是图像、对象或带格式的一段或几段文本），在快速工具栏中点“自动更正”打开“自动更正”对话框。

2.“替换为”框中已自动填入了选中的文本（如果是图像或对象则为空）。

3.在“替换”框中输入被替换的文字，最后点“确定”。

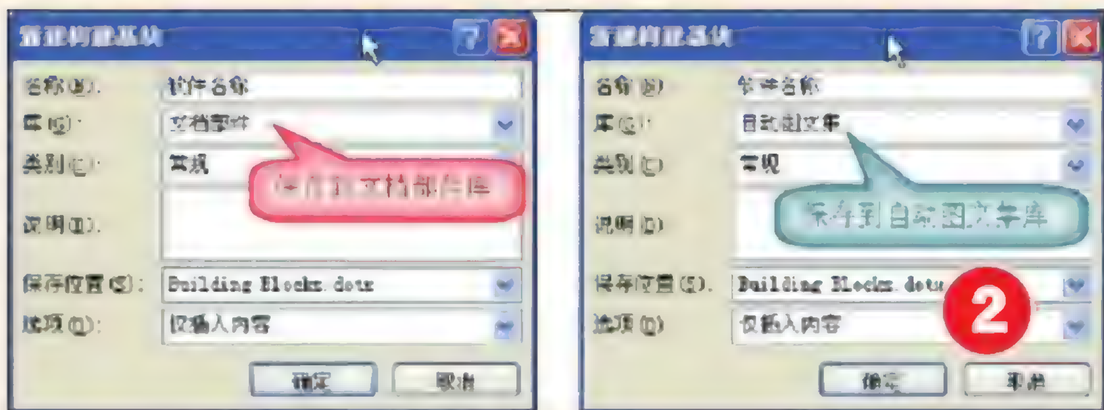
要使用词条，只要在插入点输入被替换的文字，Word会立即使用词条替换这些文字。替换后，Word会显示一个“自动更正选项”按钮（图1），使用该按钮，可以撤销这次的自动替换，也可以永久停止对该词条的自动更正。



方法二：使用文档部件

1.选中要反复使用的词条（可以是图像、对象或带格式的一段或几段文本）。

2.在“插入”选项卡的“文本”组中单击“文档部件”。

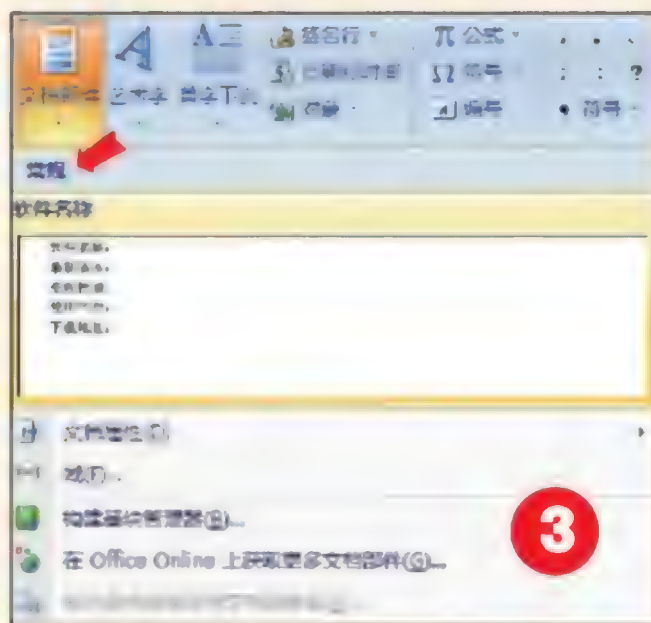


3.在菜单中点击“将所选内容保存到文档部件库”。

4.在“新建构建基块”对话框中，输入词条名称，“库”选择为“文档部件”（图2左），类别选择为“常规”。

5.点击“确定”将该词条保存到构建基块的“文档部件”库中。

要使用上面保存的词条，在“插入”选项卡的“文本”组中单击“文档部件”，然后在菜单的“常规”组中单击词条名（图3），就可将该词条插入到插入点处。



方法三：使用“自动图文集”库

此处的自动图文集已和Word 2003的自动图文集大不一样了。Word 2007的自动图文集是构建基块的一个库，和方法二一样，只要打开“新建构建基块”对话框，然后在该对话框中选择“自动图文集”库（图2右），就可把词条添加到“自动图文集”库中。

把词条添加到“自动图文集”库中更快捷的方法是使用快速工具栏中的“自动图文集”按钮。自定义快速访问工具栏时，可以从“不在功能区的命令”中找到该按钮（图4）。

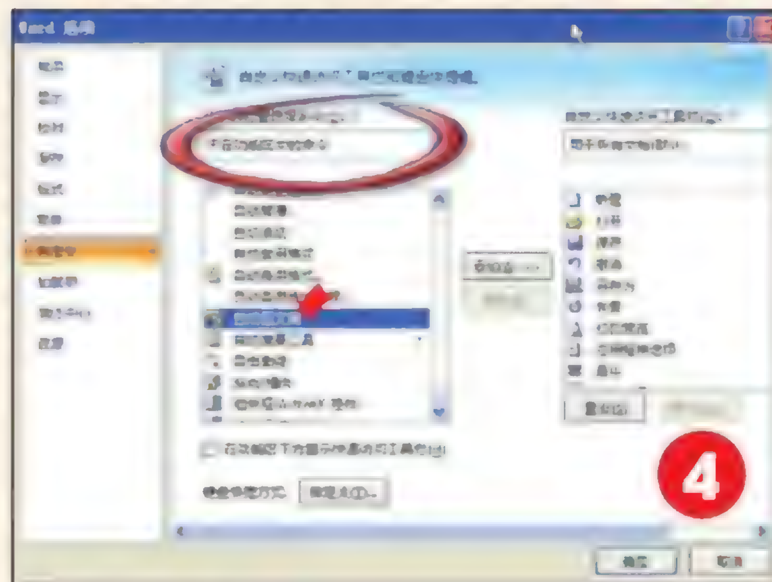




图5是点击该按钮打开的菜单，点击“将所选内容保存到自动图文集”，可把选定的内容保存为自动图文集构建基块，点击“常规”下面的词条名，可把该词条插入到插入点处。

技巧： Word 2007中有一个命令叫“替换为自动图文集”，当自动图文集中保存了词条，只要在文档中输入该词条的前一个或两个字，Word就会自动输入该词条的其他字。该命令同样可以在“不在功能区”的命令中找到，把它添加到快速访问工具栏可提高操作的便利性。



编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

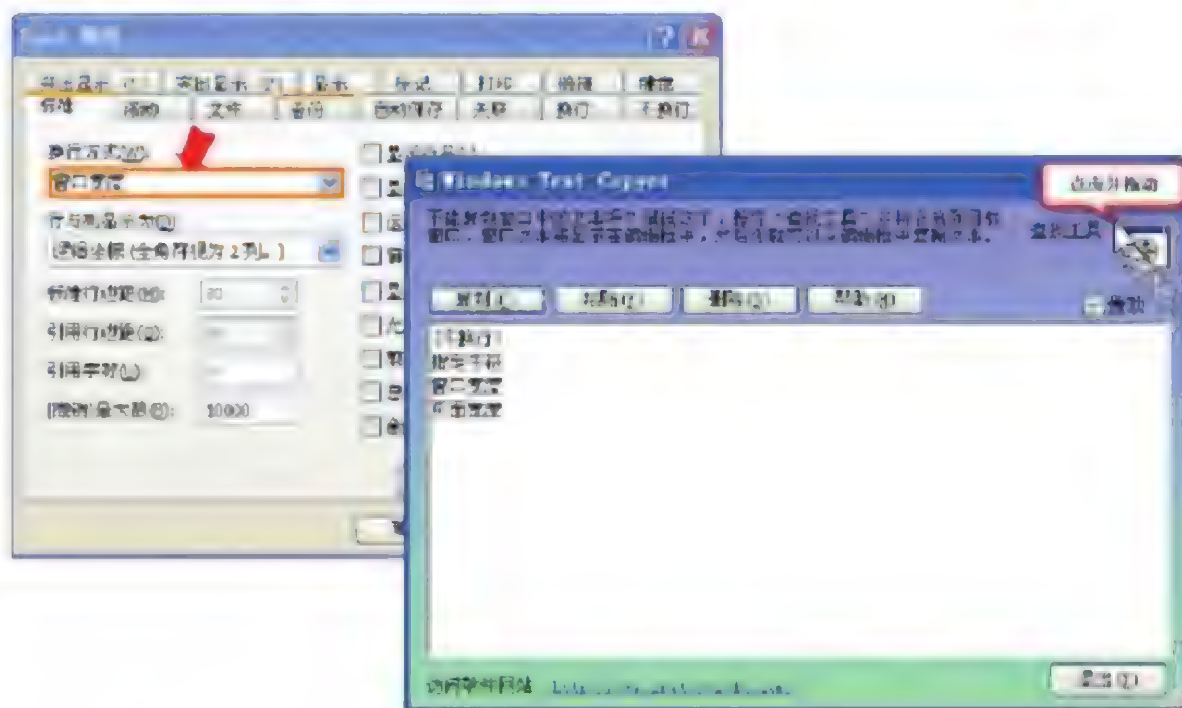
Excel交集巧求和 ■山东 王霞

B1:C10和A3:D4是两个有交集的区域，现在要求它们交集部分单元格的数据之和，该如何做呢？要解决这样的问题，交叉运算符就帮上大忙了。就该例而言，在这两个区域之外的某个单元格内输入公式“=SUM(B1:C10 A3:D4)”，注意C10和A3之间有一个半角空格，而空格就是Excel的交叉运算符，该运算符的作用是将同时属于两个引用的单元格区域进行引用，比如=SUM(B1:C10 A3:D4)，实际上就是=SUM(B3:C4)。由于交叉运算符省去了动脑去求交集的过程，所以可提高你的工作效率。

复制也玩“无所不贴” ■甘肃 杨兴平

你一定遇到过这样的情况，想复制弹出对话框或窗口上的文字，但因无法选中而不能复制，只得一个个输入。“Windows Text Copyer”可以抓取窗口和对话框上的文字，让复制“无所不贴”（下载地址：http://gddx.downdownz.com/download/2009/06061/WindowsTextCopyer.rar）。

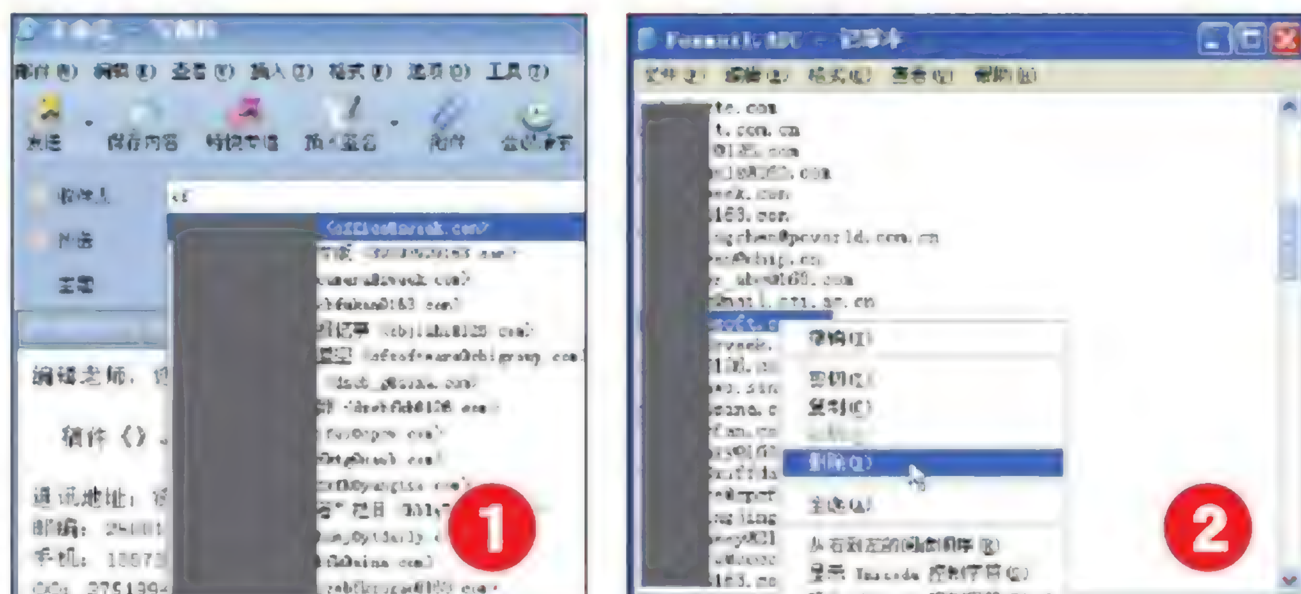
Windows Text Copyer能够获取的文本有：标准目录树控件、列表控件、列表框等。除了获取上述控件上的文本，还可用它提取禁止复制的电子书、PDF、网页文本等。它的使用方法很简单，按住鼠标左键，拖动“查看工具”到要抓取的文本上，Windows Text Copyer窗口会实时显示获取的文本，觉得满意后，松开鼠标即可得到我们想要的文本（如下图）。Windows Text Copyer窗口还提供了“复制”按钮，点击该按钮，就可以把获取的文本粘贴到它处。



删除Foxmail过时E-mail地址

■山东 贾培武

当填写收件人时，Foxmail会列出使用过的E-mail地址（图1），但一些不再使用的地址怎样删除呢？方法是打开Foxmail的安装文件夹，在对应账户的目录下找到Foxmail.ADC文件，用文本编辑器将其打开，删除不再需用的地址即可（图2）。



打造手机QQ和飞信个性铃音

■广东 云习



手机QQ和飞信的铃声十分单调，其实几步就能打造个性的手机QQ和飞信铃音，下面以手机QQ2008为例，说明打造个性铃音的方法。

1.使用一款熟悉的文件管理器，笔者用的是“X-Plore”（图1）。不能使用手机自带的，因为它无法进入具有系统属性的文件夹。复制想成为QQ铃音的音频文件，分别是“好友上线声、QQ好友信息声、系统消息声”，粘贴到路径“E:\System\Apps\QQMobile\”（E:\是笔者安装QQ的路径，指内存卡，如果安装在手机内存里就为盘符C:\）。

2.以“QQ好友信息声”为例，复制音频文件（笔者的是“Test.mp3”）到“E:\System\Apps\QQMobile\”，删除名为“Msg.wav”的文件，将“Test.mp3”重命名为“Msg.wav”。以后再收到QQ好友信息的时候，QQ仍会按文件名调用“Msg.wav”，这样便能做到播放我们想要的声音文件了（图2）。

3.接下来用同样方法替换目录下的Global.wav（上线声）、System.wva（系统声），QQ2008的个性化铃音就打造成功了。

飞信铃音的处理方法也大同小异，路径是“E:\System\Apps\Fetion\”，需要替换的文件如下：Newinfo.amr（信息声）、Online.amr（上线声）。



客座专家 龚胜

关键词：喷打　黑色　打印分辨率

问：我有一台喷墨打印机，最近感觉其打印出来的黑色文字不够黑，似乎是灰蒙蒙的，不知原因何在？另外请问扫描与打印分辨率的关系是什么？比如我要以300lpi分辨率打印照片，其扫描分辨率应该是多少呢？

答：现在打印机大多具有四个以上的墨盒。分别装着黑、黄、青、洋红等颜色的墨水。打印黑色时，是用黑色墨水，这样打印效果较好。但当黑色墨水耗尽后，在打印黑色时就是用黄、青、洋红三色混合而成，这样调出的黑色当然不会很纯正。另外黑色墨盒也有深浅之分，一些价格便宜的黑色墨盒通常颜色也较淡。

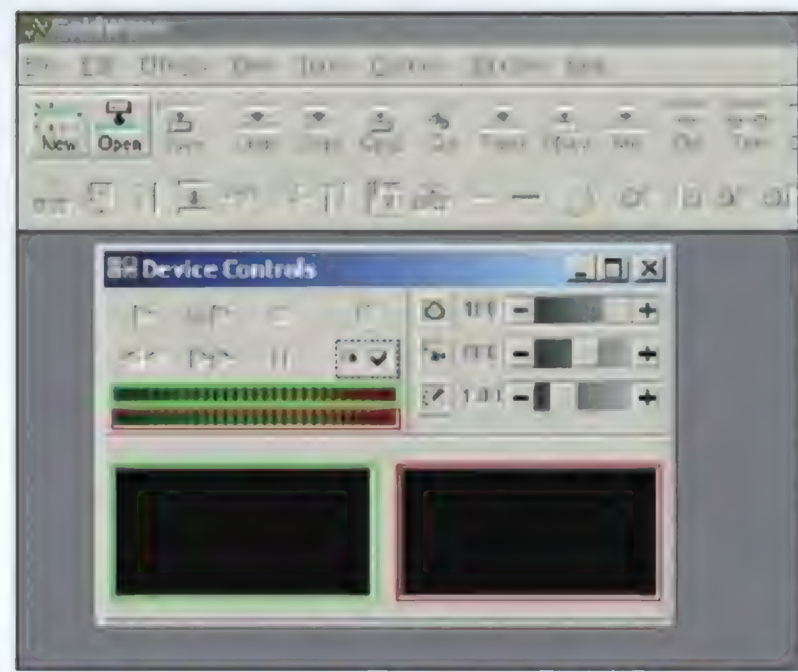
对彩色或灰度图像，扫描与打印分辨率的计算方法为：dpi（扫描分辨率）＝lpi（印刷分辨率）×1.5～2.0，这是因为打印机驱动程序需要更多的分辨率用于创建半色调图时重新采样，若要以300lpi分辨率打印一副照片，其扫描分辨率应该达到450～600dpi。对黑白二值图像，由于不包含灰度信息，因此不需要半色调图，也不需要进行抖动。这时可以认为打印分辨率和扫描分辨率是相等的。

关键词：磁带转录　软硬件选择

问：最近打算将一些磁带上的录音转录至电脑，有几个问题请教一下：一是如何进行转录最好，需要准备哪些硬件？二是用什么软件进行录音，并对录音进行后期处理（比如去除杂音）比较好？

答：首先需要有一台磁带播放机，还要准备一根两头标准3.5mm插头的音频连接线，注意应购买双声道的连线，线的长度不宜过长，30cm左右即可，用它连接录音机的音频输出接口和电脑声卡的Line In接口。

录音软件有很多选择，如JetAudio、WaveCN、GoldWave、Wave Editor等，这些软件都能进行去噪等简单处理，录制处理完成后，建议大家将其压缩为MP3或WMA格式保存。在压缩率选择上，一般访谈对话类录音用32Kbps，音乐用64Kbps就可以满足需要了。



GoldWave是一款不错的音频处理软件

关键词：数码相机　看图

问：为什么相片在电脑上用软件处理后，用数码相机就不能正常浏览了，该如何解决？

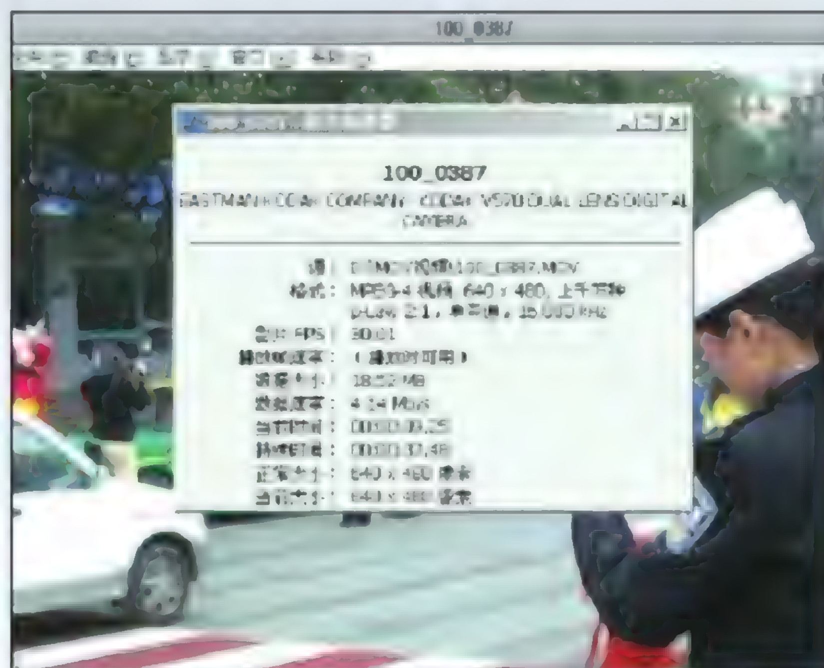
答：大多数数码相机都支持显示非本机拍摄的照片，但要求文件需符合一定的规则，比如文件的命名规则必需与数码相机默认的一致，而且一定要存放在规定的文件夹下，文件格式和大小都应采用与数码相机所拍摄照片一致等。但上传的非本机图片在相机上会存在一些限制，比如没有缩略图，也无法放大编辑等。其实要让数码相机正常显示任意图片并不困难，可以使用PowerExif、Exifer等软件，编辑修改图象文件的Exif信息，将相机型号等信息改为打算使用的机型，从而骗过相机，让它认为是本机拍摄的照片，这样就可以方便地显示其他照片了。


用PowerExif可方便的修改照片Exif信息

关键词：数码相机　视频文件回放

问：我有部柯达V710数码相机，其拍摄的视频是MPG4格式，我试图将非本机拍摄的视频文件转换成相机可以播放的文件，却一直未能成功，请问是否有办法解决？

答：现在数码相机都具备短片拍摄功能，不仅可以用数码相机来展示照片，甚至可用来作为视频文件播放设备，不过要实现这一目的还是比较麻烦的。以柯达相机为例，首先要确定相机拍摄视频文件的视频和音频相关重要参数。用QuickTime打开一个相机拍摄的视频文件，点击“窗口”下的“影片检查器”，记住其中帧速率、音频采样率、数据速率等参数。然后用Premiere等软件打开待转换视频，设置转换输出格式为QuickTime，设置视频和音频格式和刚才查看到的参数一致，接下来输出MOV文件，但这个文件相机还无法正常播放，需使用专门软件进一步处理，比如用“kodakMc”或“Kodak MOV Converter”，可根据相机拍摄的视频文件为模板来进行转换，完成后将文件按相机命名规则改名，再放入存储卡对应目录下，相机即可播放该视频文件了。

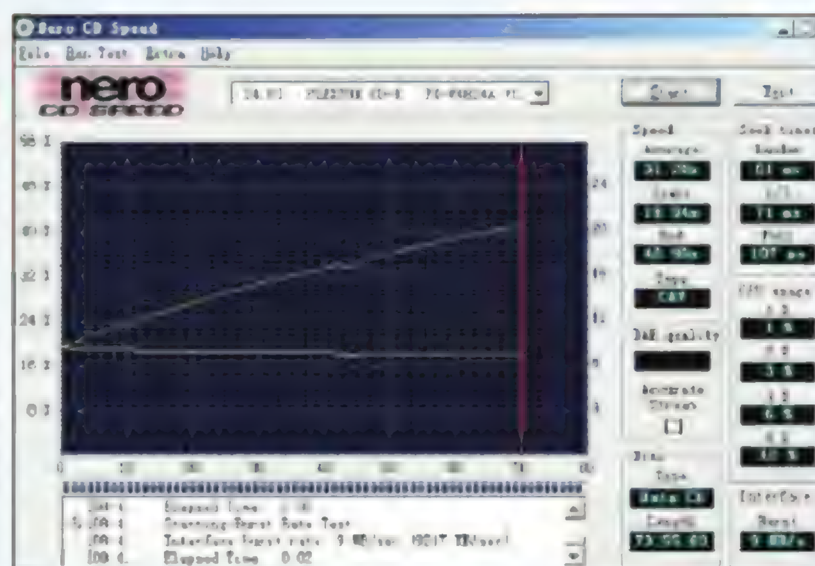


用QuickTime查看影片属性

关键词：DVD刻录机　外置使用

问：我有一台IDE接口的16X DVD刻录机，打算将其外置使用，请问如何实现？USB 2.0接口的数据流量能否满足高速刻录的需要？另外这款刻录机宣称支持“DVD-9”刻录盘，容量能提升一倍，请问是怎么回事？

答：要将DVD刻录机外置使用很简单，有两个方法，一是买个外置光驱盒，二是买一根“易驱”线，也就是一种带电源的USB 2.0接口转IDE接口连接线。USB 2.0接口的理论速率为480Mbps，换算下来能提供最大60MB/s的理论数据传输速度，实际速率也能达到30MB/s左右。而16X DVD的理论最高速率为 150kB×9×16＝21MB/s，这是刻录时的峰值速度，平均速率最多为15MB/s，因此USB 2.0接口能满足16X DVD刻录机的数据流量需求。

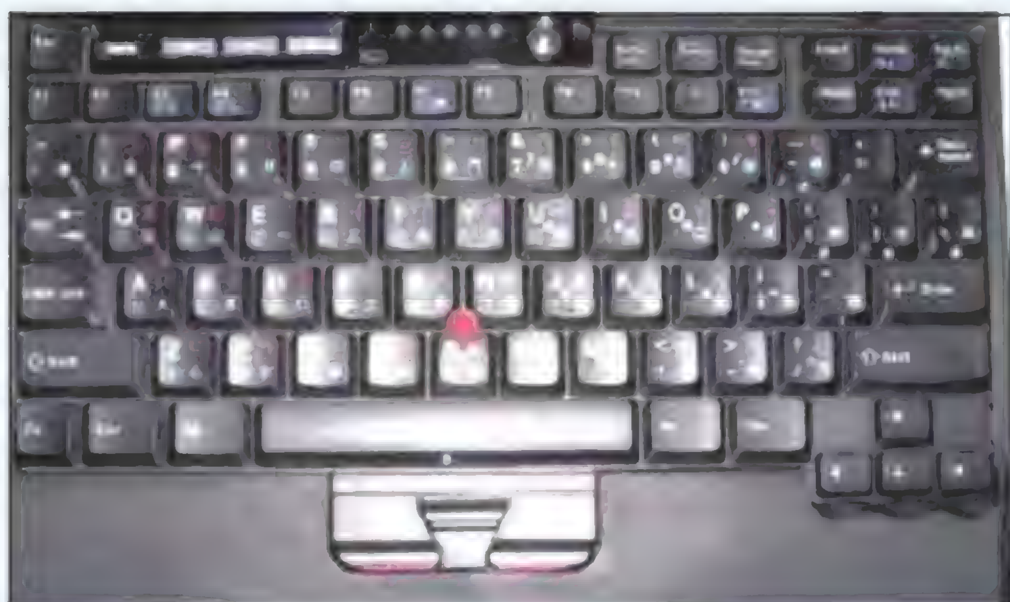

用“易驱线”连接DVD刻录机，刻录速度与内置没有区别

由于具备不同的面数和层数，目前有四种容量的DVD盘片。普通DVD-5盘片为Single Side Single Layer（SS-SL，单面单层），最大容量4.7G。所谓DVD-9即Single Side Double Layer（SS-DL，单面双层），最大容量可达8.5G，目前市场中已经可以见到相关产品，价格也不贵。

关键词：笔记本　Fn功能键

问：我刚买笔记本电脑不久，发现键盘上有一个Fn键，它是做什么用的？另外键盘上的个别键有错乱现象，输出字符或功能对调了，请问这是设置问题还是键盘控制芯片的问题？

答：笔记本电脑的键盘一般只有84键，因此某些功能必须使用组合键来实现。其中Fn键就扮演了重要角色，Fn键和其他按键配合可模拟标准101键盘的所有功能。不同笔记本电脑的产品定义不一样，具体可参阅其说明书。由于笔记本非标准101键盘，因此有些键与普通键盘并不对应是正常的（尤其是水货），这不是键盘故障，通常不必理会。当然也可以通过一些软件重定义键位的方法加以解决。


笔记本键盘设计很巧妙

关键词：Symbian系统　C盘空间

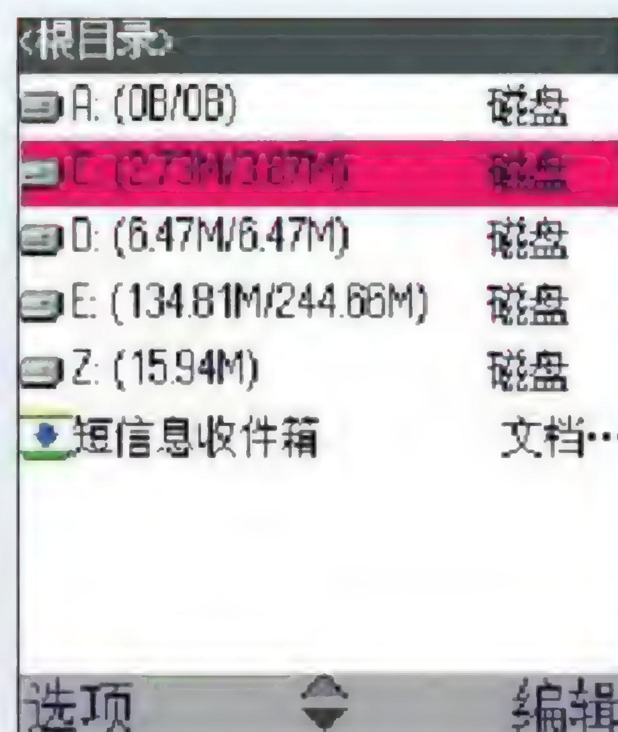
问：我有一部采用Symbian操作系统的诺基亚N70智能手机，最近发现系统的C盘空间已经很小了，导致一些软件无法正常使用，请问如何解决这一问题？

答：要节省Symbian手机的C盘空间，首先应尽可能将所有程序安装到存储卡中，删除或转移以下文件：

1.删除C:\System\Installs中的所有文件。

2.将C:\System\Libs\中文件移动到E:\System\Libs\中，将C:\System\Programs\中的文件移动到E:\System\Programs\。

3.将C:\System\Recogs\中所有文件移动到E:\System\Recogs\。



Symbian系统C盘空间很宝贵

4.C:\System\Favourites目录下保存有收藏夹的“*.lnk”文件，你可以将这些文件移动到E:\System\Favourites中，收藏夹不会受到任何影响。

要进一步释放C盘空间，还有个方法，就是将短信/彩信收件箱转移到存储卡上，方法为：进入主菜单→“信息→选项→设置→其他”，将“使用中的存储”改为“存储卡”，这样收件箱就转移到E盘了。

关键词：光盘　隐藏文件

问：我有几张多媒体教学光盘，可以正常使用。用资源管理器浏览光盘内容，发现里面只有极少的几个文件，占用空间不过几十kB，但查看光盘属性却发现其容量近600MB。请问有什么方法或软件可以把光盘里隐藏的文件提取出来？

答：这种光盘通常是进行了简单的加密，比如对目录进行修改，从而使Windows资源管理器不能正常识别光盘上的文件，这时可用“Isobuster”这款软件来了解光盘的真正内容。在Isobuster中看到隐藏的内容后，可在DOS窗口下直接用“CD”命令进入这个目录，对里面的文件进行各种操作。除此之外，Isobuster还能够将TAO、ISO、BIN、IMG等镜像文件内容直接抓取出来并支持各种软件所制作的镜像文件。

另外还可使用“FinalData”这款软件，在对该光盘进行完整扫描后就能找到很多文件，选择相应文件保存即可。当然上面两种方法只是针对加密强度不高的光盘才有效，有些光盘采用特殊方法加密，要读出其中内容就更加麻烦了。比如现在正版的蓝光视频光盘，就很难拷贝其中内容。

没有电脑就没有游戏机
——深入探讨显卡技术与全平台游戏开发

■北京 徐子峥

前言

一款游戏的画面效果其实是由游戏引擎和显卡共同决定的，二者之间的分工与协同非常重要。在PC与家用游戏机“不相往来”的时代，游戏引擎与显卡的关系比较简单，加上DirectX的帮助，游戏引擎得以较充分地利用显卡性能。而随着全平台游戏开发模式大行其道，游戏引擎和显卡之间的关系变得复杂起来，一款游戏在不同的平台上也要与不同的API接口和显卡打交道，要想在不同平台上保持出色的画面和震撼的效果非常困难。



想图像更有竞争力？家用游戏机只能向PC平台靠拢

属于NVIDIA的超级图形时代——CAPCOM技术异军突起和索尼电脑娱乐部门的G80情结



在PC上GT200核心已经带来第二次性能跃进。PC即将进入DX11时代，内部集成20~30亿晶体管的Rv870和GT300将谁主沉浮？

要说明显卡技术与全平台游戏的关系，还得回顾一段历史。2004年，基于对游戏画面走向的大量分析，CAPCOM内部的专家组开始研发新一代游戏引擎。与此同时，NVIDIA耗费3年时间研发的G80核心已处于“流片”（Die Out，代表芯片即将投入正式生产）阶段，为强化自身的市场竞争力，NVIDIA决定在世界范围内与游戏开发商开展深入合作，加快图形技术的更迭。CAPCOM在玩家中的口碑和对全CG动画电影的钟情使他们一拍即合，NVIDIA的加入也使CAPCOM的游戏引擎技术（即MT Framework）得以大幅提高，并逐渐掌握了DirectX 9.0c下的开发技术。

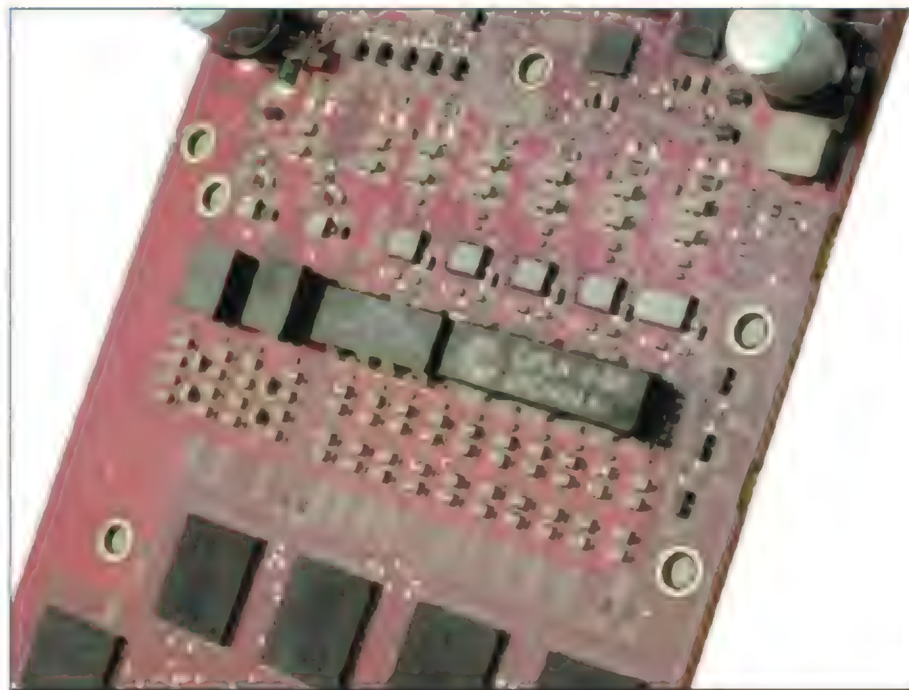
当年对G80芯片及相应图形技术垂涎不已的，还有索尼电脑娱乐部门（Sony Computer Entertainment，下文简称SCE），他们选择了更直接的方式——把G80核心纳入PS3的硬件体系里（SCE此举的目的是让PS3的“机能”大幅领先于微软的Xbox 360，在画面精度上牢牢压制对手的产品）。虽然当时PS3尚未发布，但此消息一经公布，立刻形成了巨大影响，玩家们对PS3的期待被推向顶峰，Xbox 360也因此被人讥为“Xbox

1.5″ 。

然而事与愿违，由于当时NVIDIA还没有为G80核心设计适合家用游戏机的简化方案，因此在谈判桌上浪费大量时间后，SCE才意识到G80核心的设计授权费用和芯片切割成本将远远超过自己的承受能力。而且家用游戏机这种小型产品在供电、散热等方面也无法满足G80核心的要求。迫于时间压力SCE只好退而求其次，向NVIDIA购买了上一代G70核心的授权。



The way it's meant to be played这句话拿到NVIDIA与SCE之间看，似乎变得更有意思了


现在用料奢华的数字供电HD4870售价跌至999元，ATI阵营又出现了几家新的AIB生力军。在PS3这类游戏机产业里永远也不可能孕育出如此等级的民用硬件

更不走运的是随着母公司索尼集团财政状况日益恶化，SCE不得不再次消减芯片制造成本，G70核心的256bit总线被减半，ROP（光栅处理器）、TMU（纹理贴图单元）也相继缩水。为提高性能SCE只能尝试提升芯片频率，不仅大幅拖延了PS3的上市周期，还导致PS3在满负载时温度高达97.6℃！同时PS3也丧失了在1920×1080（1080P）分辨率下进行实时渲染的能力，实际性能仅相当于GeForce 7900GS，与Xbox 360相比不过半斤八两。现在我们回过头来看，NVIDIA后来通过优化G80核心获得的G92-400（GeForce 8800GS）和G92-150（GeForce 9600GSO）核心才是最适合家用游戏机的。

正式跨入视觉G80时代　CAPCOM的进取心与游戏开发机的“NVIDIA化”

在游戏开发圈里有一个有趣现象，跨平台游戏开发者很少向微软Games for Windows专家组咨询DirectX 10的技术事宜，他们大多是与微软的下属独立机构Xbox Mountain View部门沟通，并固执地沿用过去积累的电脑游戏开发经验，在PC平台上直接推出比游戏机画面效果更好的DirectX 9.0c版本。而PC平台专有游戏开发商则经常向Games for Windows专家组咨询，并开发出《帝国——全面战争》《孤岛危机》等画面效果宏伟震撼的著名游戏。

目前家用游戏主机的显示核心还停留在DirectX 9级别是造成这一现象的原因之一。反映在游戏中的结果就是全平台游戏的DirectX 9/10版本在常规设置下画面区别极小，比如EPIC开发的《战争机器》，DirectX 10版本仅仅是提供另一个可选的应用程序接口，在画质上没有太多优势。为什么会这样呢？因为DirectX 10目前在全平台游戏开发商眼中只是用于解决DirectX 9下的HDR和AA冲突，因此可用可不用。比如PC版的UT3中根本没有DirectX 10模式，在1280×800等分辨率下无法实现反锯齿技术。获得NVIDIA协助的CAPCOM在这方面的表现则要好很多，旗下游戏大部分具备DirtectX 10版本，并且对游戏画面有一些提高。

NVIDIA为CAPCOM提供的帮助不仅局限在软件开发方面，2006年后期，CAPCOM开发部门的硬件设备得到全面升级，基于G80核心的Quadro FX专业显卡和当时的顶级GeForce显卡被大量采用，为开发部门提供了稳定的办公支援和“疯狂的”图形应用性能。MT Framework DirectX 9.0c的完成版也在此时新鲜出炉，基于该引擎设计的游戏理论上可发挥出英特尔酷睿2 E6700/2GB内存/GeForce 8800GTX（768MB显存）级别电脑的全部性能。

但最终游戏的实际表现却远远达不到让GeForce 8800GTX级别显卡“火力全开”的水准，这是为什么呢？就像《鬼泣4》制作总监小林欲幸所讲的一样，开发一部游戏首先就是在高性能电脑上制作Alpha版本，之后再依据PS3、Xbox 360不同的架构进行相应的图形缩水、计算简化，以满足画面帧速的要求。因此PC版实际上才是游戏的根本和最先完成的版本，但由于开发商销售策略的缘故却成为最后一个上市的版本。

家用游戏机的1080P谎言　图形核心硬件规格分析

1.微软Xbox 360的图形核心

设计制造：ATI
芯片代号：Xenos
晶体管集成量：2.32亿

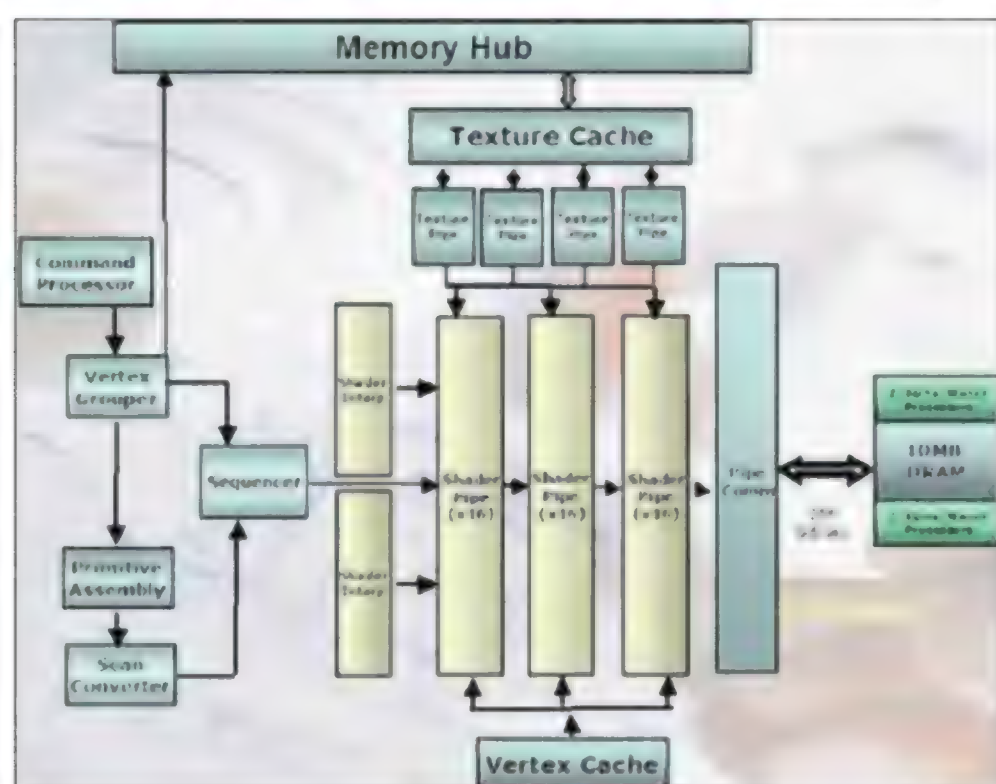


X360的C1图形芯片核心照，3D Core比例一目了然

Xbox 360的图形核心由ATI设计制造，内部包括两个芯片共集成3.37亿个晶体管，但真正由ATI负责设计制造的只是其中的主芯片——拥有2.32亿个晶体管的Xenos，规模大概相当于RADEON X800。那么另外一个芯片是怎么回事呢？

还得继续回顾历史，当初ATI在设计Xenos芯片时迫于微软的压力采

用了尚未成熟的“统一渲染架构”，虽然提高了执行效率，却无法满足Alpha混合、Z轴缓冲等反锯齿技术的要求。双方不得不寻求其他解决方案，最终选择了NEC提供的eDRAM（内嵌式动态随机存取存储芯片，容量仅10MB），并将两个芯片统称为——C1图形处理器。eDRAM芯片由于容量太小，仅能存储AA采样数据，对图形子系统的性能毫无帮助。这个解决方案的副产品就是著名的“3红”问题——为控制成本，微软将这两枚芯片焊接在一块4层的PCB上，受Xenos影响会在高温下变形，导致脱焊。



Xenos和eDRAM的架构执行图，可以看到着色模型还是类似R520之前的渲染管线小改版，每组SIMD只是相比X800增加到8条管线（16条统一渲染管线）

与PC中的显示核心相比，Xenos实在太小了，2.32亿晶体管里只能塞下48个统一着色单元（USU）和16个纹理单元（TMU）。许多消费者都以为Xenos是基于当时新一代的R500（RADEON X1900XT）核心设计，但实际上它只相当于R420核心的24管线改装版，受散热系统限制只能以500MHz工作，效率很低。按照微软官方公布的资料，C1图形处理器的理论运算能力为每秒480亿次像素着色，而目前主流的GeForce 9800GTX+级别显卡能达到每秒2365亿次，5倍左右的性能差距严重限制了全平台游戏的画面表现。

至于显存带宽则差距更大，微软所宣称的256GB/s只是eDRAM芯片内逻辑电路到暂存电路的带宽，而eDRAM到Xenos的数据带宽只有32GB/s。由于Xenos的数据总线只有128bit，虽然采用了频率为1400MHz的DDR3显存，但实际带宽只有22.4GB/s，这才是Xbox 360的最大理论显存带宽。而在实际的应用中，这22.4GB/s的带宽还要与处理器共享，显存也是与主内存共享，导致性能严重受限。

Xbox 360用的是频率1400MHz的DDR3显存，Xenos的数据总线位宽只有128bit，所以Xbox 360的显存带宽是1400/8000×128=22.4GB/秒，而且实际游戏时GPU可用带宽只能比这低很多——由于为降低游戏机制造成本采用“统一内存体系”产生的弊端，Xbox 360没有GPU独立显存，只能与处理器一起抢512MB的内存容量，所以处理器也必然占据每秒22.4GB里近一半的带宽。如此低的GPU至显存带宽会极大限制游戏分辨率和特效渲染精度，所以Xbox 360无法实现真正的1080P（1920×1080）全高清画面，其中的奥妙将在后文分解，下面先来看看PS3的情况。

2.PS3的GPU

设计制造：NVIDIA/SCE
芯片代号：RSX
晶体管集成量：3.02亿

SCE将PS3的GPU核心命名为RSX（真实合成处理器），由NVIDIA设计，索尼“制造”。这款基于G70核心的GPU内部集成了3.02亿个晶体管，索尼官方公布的资料表示其运行频率为550MHz，然而正式销售的PS3中却悄悄降为500MHz，拥有24条像素着色管线、8条顶点着色管线和24个纹理单元。从规格上看要高于Xbox 360的Xenos，这也是SCE经常指责游戏开发商没有发挥出PS3“机能”的理由之一。


RSX的开封照，可以看到4颗三星1400MHz显存颗粒与这颗简化版G70相邻封装

但事实却并非如此，尽管RSX的核心渲染能力尚可，但“配套设施”却很糟糕，不仅总线位宽被砍到128bit，显存也是频率为1400MHz的DDR3，因此其显存带宽与Xenos相同，均为22.4GB/s。虽然拥有256MB独立显存，但也不比Xbox 360强到哪里去。再来看看SCE着重宣传的浮点运算能力，RSX号称拥有1800GFlops（每秒1万8千亿次）的浮点运算能力，但和GeForce 9800GTX+的7096GFlops相去甚远。PS3在性能上比肩主流PC纯属痴人说梦，而且也难以满足《生化危机5》等游戏在1080P下运行的要求。

家用游戏机的伪1080P画面

前面已经从硬件基础上分析过，无论Xbox 360还是PS3，都不具备在大型3D游戏中实现1080P画面的条件，因此它们要采用一些灵活的变通手段。

1.PS3的插值计算式伪1080P画面

SCE在PS3的宣传中采用了偷换概念的手段，PS3具备1080P蓝光电影文件的解码能力不假，但这与1080P即时渲染游戏画面是两码事。PS3的1080P游戏画面其实是通过像素插值计算放大后的1280×720图像，在这个简单的“拉伸”过程中RSX只要填充所采样像素的色彩均值子像素就行了，完全无需进行像素着色运算，这样的1080P画面即便古老的NV40芯片都能实现。



拆开PS3后看到的主板，和PC上品质高超的奢华主板放一块看真是小得可怜啊，而且显得很简陋；不过明显比X360主板的用料成本好太多了，起码不会出现芯片高温造成的PCB变形

这种伪1080P和真正的1080P在像素量上有本质区别——游戏里的物体几何模型并不会变得更加精致平滑，相反由于是以720P像素渲染水平硬放大的游戏画面帧，锯齿像素面积也同样会被放大2.25倍，物体模型几何失真效应会非常严重，画面效果反而不及720P。

2.Xbox 360的假1080

Xbox 360和PS3一样也是只能在OS设置里调桌面的像素量，而实际Xbox 360版游戏里都没有分辨率调节菜单。在Xbox 360公布之初，开发团队将其最高游戏分辨率标为1080i。但当时微软不知道PS3实际上也这么差劲，由于SCE一直对RSX的技术细节严格保密，微软对RSX的性能非常恐惧，所以从宣传伊始就明确表示Xbox 360游戏像素渲染量最适宜720P环境。

但2006年时，微软辗转拿到PS3开发套件第3版Debug测试机进行拆解分析后态度就开始转变——既然别人能搞伪1080P，我们为什么不可以？不服输的Xbox开发团队立即放出风去，说Xbox 360的开发工具在经过优化后也能渲染1080P游戏，RSX根本没什么了不起。可是Xenos在大型Shader的游戏里像素填充力实在太低，临时修改芯片设计也来不及，该怎么办呢？



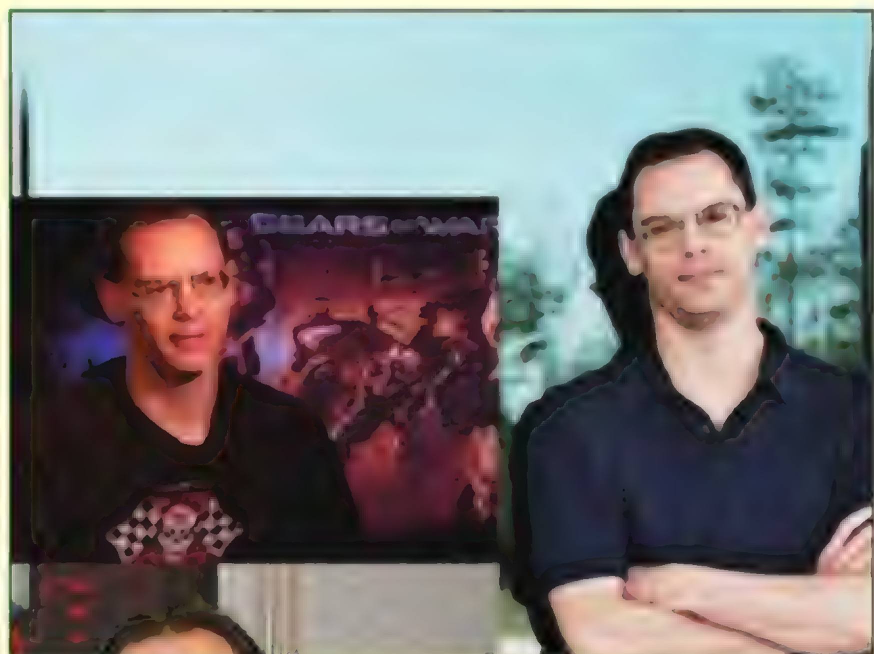
这是X360用的主板，看着这用料成本我已经没什么想法了，高达1/3比例的X360都发生芯片脱焊、“三红灯”报销，根本原因就在这里

工程师们发现C1里那个简陋的eDRAM芯片在分辨率高于1280×720时形同虚设，只要每帧画面高于100万像素就用不了反锯齿技术，干脆用它来进行像素插值计算，把720P画面等比放大。虽然这样会在模型边缘形成明显的锯齿，但却能获得比PS3更高帧速的“1080P”游戏画面，于是Xbox 360就这样具备了1080P渲染能力。

全平台游戏开发者的苦难

在2005～2006年，游戏开发者们还是在使用Pentium4 3.6和GeForce 7900或RADEON X1900XTX当开发机或高强度负载Debug机，然后大幅缩减图形规模在Xbox 360、PS3的Debug机上测试会不会跑半截挂掉。开发者们眼中这两台游戏机实际性能离这些现在看来已是“老爷车”的PC都有很远距离，其中反映尤为强烈的就是对这两台游戏机的处理器极不满意，GPU的问题倒好解决，缩减游戏机画面分辨率和特效精度就行了，基本上三流PC玩家也能胜任这种工作，但处理器计算能力出问题可就严重了，引擎底层代码都得重建，令大量Debug程序员怨声载道。

事实上在Xbox 360游戏里能保证720P就已经是谢天谢地了，据EPIC调查很多别的制作者为了达到不致令人呕吐的帧率，连700P都保证不了。当然最后EPIC也晚节不保，Xbox 360版GoW最终渲染规模钉在了每帧1244×700像素，就这样才只能勉强维持27fps，不到他们在Athlon X2 6400+和GeForce 8800GTX的PC上渲染速度的1/4！



身居EPIC公司的COO、首席引擎架构师兼Epic Mega Games公司创办人的Tim Sweeney对Xbox 360的性能很不满



游戏机根本无法满足GTA4的性能需求

倒霉的开发者太多了，由于早期不着边际的忽悠，很多开发者都严重高估了游戏机的性能，甚至Xbox 360的第二版开发套件里使用了两片高频率Power Mac G5处理器，并且说这开发包只有最终版机器的2/3水平，依据就是Xbox 360的处理器是3核心……开发程序毫无悬念的结果就是最后游戏成品在Xbox 360上普遍跑不到预计帧率的1/2，令游戏测试人员狂呕不已。没办法的办法，只能祭出像素量消减大法！

GTA4的两个游戏机版每帧画面只有1138×640，GPU像素填充优化的场景描绘距离仅为20%，并且两台游戏机只有24～26fps。在PC版出场后，大量游戏机的“菜鸟粉丝”纷纷致电RockStar开发组，幸灾乐祸地指着GTX280+E8200渲染的1920×1200像素量、全特效、场景描绘距离拉至100%的GTA4大叫：“才29fps啊！最顶级

的显卡也比不上游戏机。”

而RockStar的一线开发者在接受采访时的回应也非常简单：“那就降低可视距离咯，要不就降低分辨率，而且PC版的纹理效果也是全面提升的，其实关键就是分辨率，实际上开到1680×1050的PC版数据量就已经比游戏机的GTA高很多倍了，具体多少我也忘了。”显然这位开发者碍于游戏机制造商的脸皮没说得太详细。

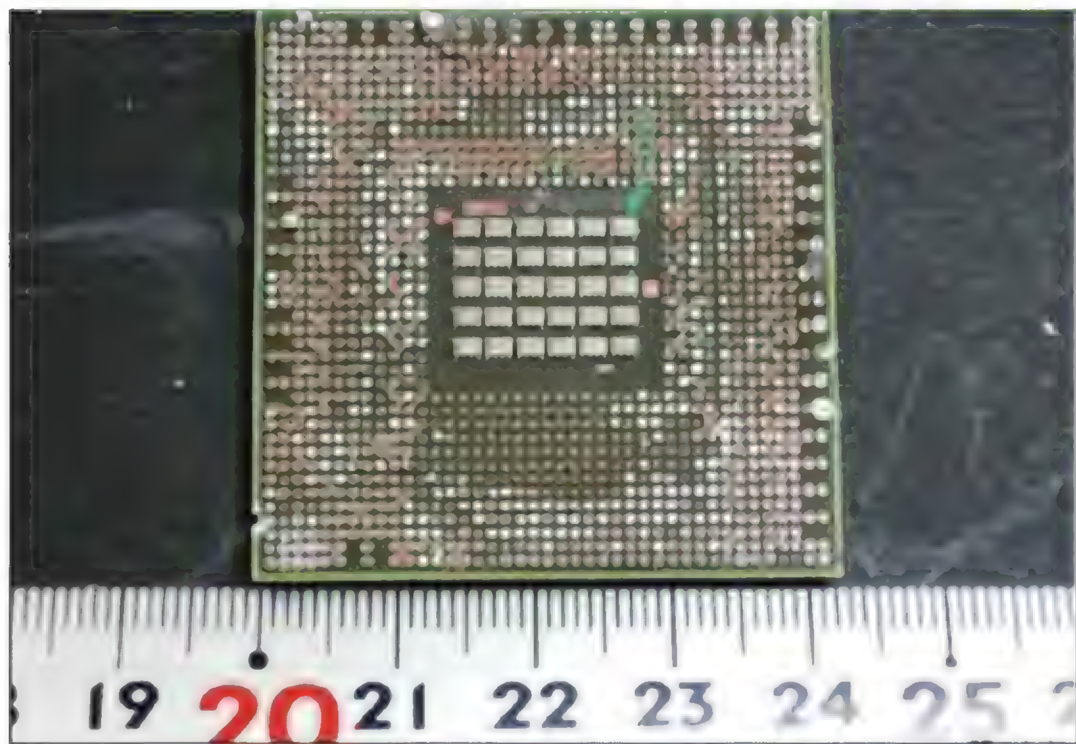
将Xbox 360假1080P噱头击得粉碎的游戏不是别人，正是微软自己的人——Bungie和他主导开发的《光晕3》。《光晕3》在延续前代Xbox上的游戏程序框架，依据Xbox 360的实际能力进行设计，场景大小、几何精度等基本数据只提升了两倍，这种务实的做法让游戏帧速比GTA4的表现好很多，不过糟糕的是《光晕3》的分辨率也只有1138×640。

限制游戏机性能的罪魁祸首 处理器

处理器的工作就是执行整个游戏中的所有应用程序，并分配图形渲染工作线程给GPU执行。如果说画面逼真度高低取决于GPU的着色运算和纹理填充性能，那么游戏执行速度就同时取决于处理器和GPU的性能。

这么说可能会有人不解，为什么Xbox 360的3核心和PS3的“9核心”处理器会在《生化危机5》满负荷运转，温度也飞速蹿升至7、80°，游戏机和PC的差距真有这么大么？看了下面对Xbox 360、PS3的处理器剖析，你就会明白游戏机这种玩意儿的处理器是怎么回事了。

1.PS3上的假“9核心”Cell处理器



从PS3主板上拆下的Cell处理器

与IBM应用于服务器的Cell处理器不同，PS3上的Cell只有2亿3千万晶体管、主频为3.2GHz，65nm工艺制造，采用和Pentium4一样的超线程。和IBM最少2.5亿晶体管、主频高达4.6GHz的芯片品质没法相比。而在大型服务器上Power PC架构的Cell处理器使用率非常低，卖不出去没别的原因——Cell处理器的实际复杂运算能力太低。

PS3版本的Cell处理器逻辑电路由一个小型Power PC架构通用运算核心（PPE）、八个微型单精度运算核心（SPE）组成，其中一个SPE在实际产品中被屏蔽掉，所以确切说PS3的处理器应该是“伪9核心”。此外由于为了省钱，系统没有一颗硬件音效芯片，因此还要占据一个SPE专门处理音效。

由于全能型通用运算核心（PPE）太小，即使对应了两个工作线程最大限度发挥逻辑电路效率，其计算能力也非常有限，于是只配有0.5MB高速2级缓存。另外7个协处理器（SPE）运算指令范围非常窄，连NVIDIA的GPU上的流处理单元（SPU）的指令范围都不如，这就是PS3所谓的有“次世代”游戏物理效果和PC上配备GeForceGTX显卡的硬件PhysX物理效果根本没法相提并论的根源。确实是够“次”的，否则《镜之边缘》PC版里超复杂的逼真物体破碎、撕裂、碰撞效果，PS3版怎么不用Cell处理器的鸡肋SPE去运算……这些基本上只能胜任视频文件解码的SPE分别带有0.25MB低速缓存，所以对处理器架构设计有了解的人现在就会看出Cell处理器在晶体管规划上的严重问题了——它不是一颗适合游戏处理器通用型程序运算的芯片！

Cell处理器将70%以上的晶体管都划给了SPE及其低速缓存，这么一大堆SPE都不具备独立的程序运算能力，只能辅助RSX进行浮点运算，确切的说是浮点着色运算——全是些简单的非超长程序着色指令级像素填充而已。这在实际游戏中对复杂着色特效帮助能力非常可怜，要不然PS3版的GTA4也不会仅能在1138×640分辨率下勉强达到24fps。反观真正意义上可以称为处理器的，具有程序全能性运算能力的PPE核心晶体管太少了，而且使用的还是效率低下的顺序指令执行架构。而一但那6个（屏蔽一个，音效处理占一个）SPE全速帮RSX填充像素，PS3仅256MB容量XDR内存的25.6GB/s带宽将被斩掉18GB/s以上，真正的PPE逻辑运算可用数据带宽连7GB都不到，加上教条的指令顺序执行效率，内存数据交通随时有可能瘫痪。


Crysis对硬件的性能提出了新要求

2.Xbox 360上的3核心Xenon处理器

IBM为微软下属独立部门Mountain View开发团队（即Xbox 360开发团队）设计的Xenon处理器（和ATI设计的Xenons显示核心是两码事）晶体管规模1亿6500万、运算频率3.2GHz，65nm工艺制造，看起来像是比PS3的处理器规模小很多，但实际上Xenon没有Cell那些形同虚设的简单像素运算用SPE，而PPE逻辑运算电路规模更大。Xenon和Cell一样，都使用Power PC架构的处理器，与PC上的Core2或Athlon、Phonem相比效率差得太远。

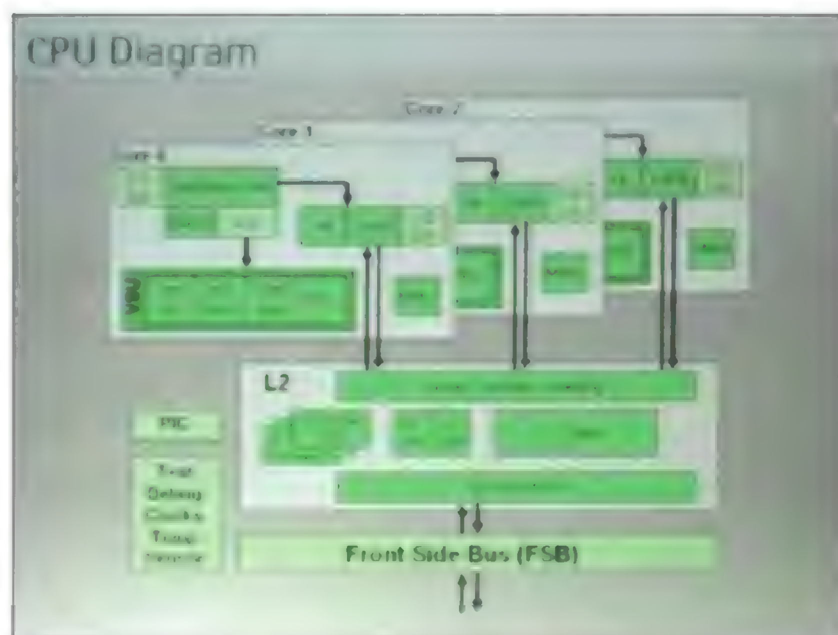
Xenon的逻辑电路由3个小型通用运算核心（PPE）组成，每个核心有两个工作线程，总共6线程。和Cell上那个PPE相比，Xenon的3个PPE平均下来规模更小。在实际游戏中一般只应用单线程至3线程，也是由于和PS3一样没有硬件音效处理芯片，Xenon必须还要占据一个线程对5.1声道进行软处理。游戏编程人员无视6线程最重要的原因，就是由于Xbox 360为了省钱使用的统一内存显存体系。

因为一旦处理器的6个工作线程全部开启，能够真正有多少游戏有效计算性能暂且不论，光从内存里读取和输送数据就要占用每秒20GB的带宽。而Xbox 360仅有1400MHz运作频率的DDR3速度可以提供的最大带宽只有每秒22.4GB，所以开启处理器6线程的同时就可以直接把正在运算长着色指令的Xenos关掉了，反正GPU的画面特效运算完只剩每秒2GB多点的显存带宽也传不到那512MB内存/显存里输送到屏幕上，直接关了还可以省点电。

此外在Xbox 360数据交通无比拥挤的统一内存上，任何一条Xenon的顺序指令执行工作线程都有可能让数据流动停止，如此严重的数据延迟，会使Xbox 360的游戏AI直接倒退回DX7时代，所以使用两条或三条工作线程是最明智的做法。与Cell同理由于PPE运算能力很低、指令执行方式很教条，Xenon总共只有1MB高速二级缓存，与Cell的PPE保持着相近的逻辑电路/缓存比。



Xenon的核心照，架构一目了然，是一个非常小的三核芯片，每个通用运算核心的规模真叫人没法恭维；如果说一线游戏开发者对Cell的性能极为不满，对Xenon的性能就是很不满



这是Xenon的核心架构执行图解，比起XMV标榜的3核、6线程全开理论峰值，高端程序员们更关心实际配套的CPU用内存数据带宽和容量，结果大家都得到了一个最糟糕的答案

PC、PS3、Xbox 360的处理器架构总结与未来硬件展望


←PC整体式显卡上的配置越来越豪华，16颗2500MHz显存颗粒，10—14层PCB，独享的散热系统，8相供电系统，最重要的——那颗有14亿晶体管之巨的GPU

↓现在的显卡工业设计水平高超，不仅内在用料做到登峰，外在造型与质感也要精美绝伦



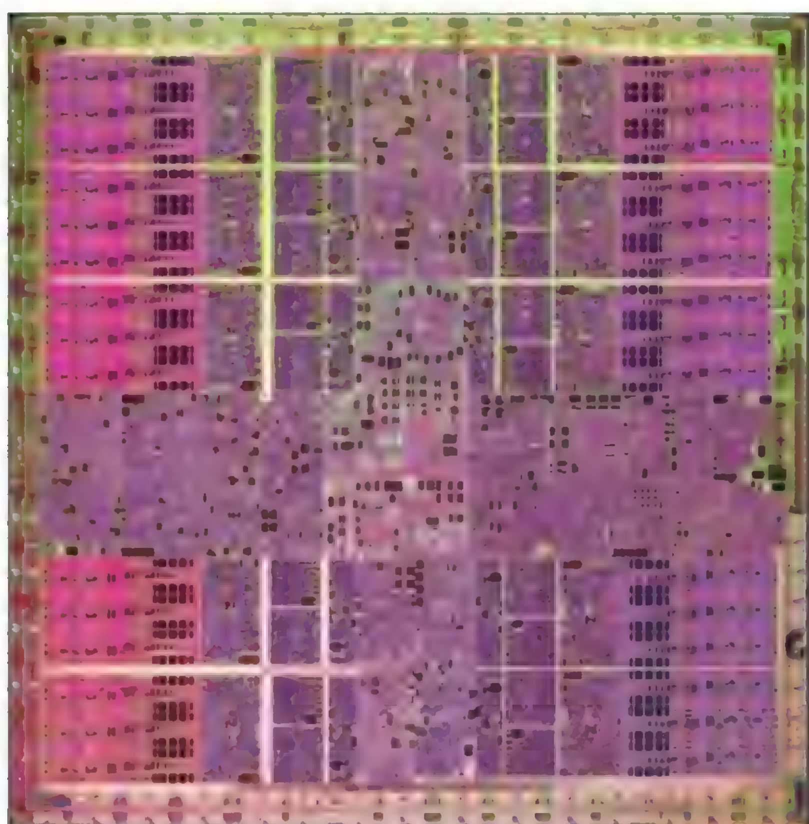
综上所述，结合处理器逻辑运算能力、GPU着色渲染性能以及内存和显存的容量和带宽——所有决定游戏性能因素的巨大差距，就是致使PC版《生化危机5》比游戏机版画面精度、执行速度快和强好几个硬件时代的根本原因。

游戏机死忠们想必看到此处会跳出来讲，2005年、2006年的东西不能和2008年的PC放一块比。那好不和也是2005年、2006年的AthlonX2、Core2比，就和2005年、2006年最低端的单核心Pentium4、Athlon 64放一块，伪多核心的Cell、Xenon超得过前两者么？在游戏程序员眼中根本没戏。刨除处理器芯片设计、制造成本和晶体管规模的巨大差距，游戏机处理器致命的架构缺陷也是决定性因素。无论是一个小型逻辑运算核心还是3个，两者之间孰强孰弱，都是属于游戏机芯片这种“不值钱”的最低级硬件之间的无休止争论（在处理器架构工程师眼中Xenon更好点），和真正个人电脑上这种英特尔大型逻辑运算核心的处理器级别相差5～10个档次。

游戏机的Cell、Xenon这种低级处理器的PPE，最“弱智”的地方就在于根源上的顺序指令执行架构，而PC上的高级处理器逻辑运算全部采用智能指令执行架构。游戏机的这种架构会造成多大的性能损失



步进B3的55纳米蚀刻芯片GTX260+，配套用料依然尽显奢华



GT200图形芯片的核心照，一颗惊人的超大芯片，而且每瓦特性能比相当高

呢？就以《生化危机5》中的实际游戏为例：一个非洲兄弟拿火焰弩瞄准主角发射之前，处理器要预先按照不同指令计算出命中概率和命中表面检测等数值，那位弟兄才会击发；但在PS3、Xbox 360版《生化危机5》中一旦命中检测无法完成，Cell、Xenon依旧会不断试图在该指令深度上完成计算，而排在流水线后面的其他程序指令只能等待前面的弟兄完成"击发"，空耗着成百个时钟运算周期白费电。这种"弱智"处理器架构会造成数据运算传输网络塞车（帧渲染顿停），甚至"交通瘫痪"（死机），而最走运的情况就是我们经常可以看到《生化危机5》中拿着火焰弩的大侠，不停地瞄……瞄着……永远瞄下去此类事情。

但PC上的处理器不仅具备强劲的高精度运算能力，像命中检测错误这种低级行为极少出现，而且退一万步讲，即使没完成指令也不会造成数据交通停止。因为PC的高成本处理器宽阔的晶体管规划使逻辑运算电路有大量并行指令流水线，采用乱序执行架构。前面的程序指令没完成，别的指令先算着，等下个时钟周期再调用更强的指令集将没完的拿下。所以PC上这种"值钱的"大型PPE永远会保持畅通无阻的运算网络。

EPIC的蒂姆·斯威尼、id的约翰·卡马克等顶尖游戏图形专家，认为Mountain View在初代Xbox中尚能虚心听取游戏编程人员的意见，采用英特尔的X86处理器。但到了Xbox 360项目上就变得完全听不进大家的意见，一心想着最大限度压缩芯片制造成本省钱，执意选择购买IBM的小型PPE架构授权。程序专家们对这些"次"时代游戏机的处理器实际性能非常不满，未来是需要多核心处理器，但绝不是用架构倒退来换取的伪多核心，这样做毫无意义。

而Crytek的Cevat Yerli那时甚至都不会正眼瞧这些东西一下，显然他们正在制作的PC版Cryisis图形技术等级即使8台PS3、Xbox 360加一起也渲染不了，而当前Crytek重新编写的跨游戏机CE3引擎经过大幅简化，图形渲染精度只有CE2的1/8了，可以看到前几个月Xbox 360、PS3的CE3演示程序里不足25fps的渲染速度、硕大的锯齿图形失真和512×512的惨不忍睹纹理精度，全景动态体积光照也消失了，像倒退回了DX9.0a时代，不过幸运的是Cevat Yerli保证PC版不会受到牵连。

除了日本、欧洲偏远地区的几家墙头草式游戏公司不太重视硬件性能，世界范围内游戏开发者们普遍对Xbox 360、PS3甚至远远不如2005年、2006年同时期的Pentium4、Athlon 64搭配7900GT、X1900pro的主流PC性能感到很不满意，这大大加剧了程序编写难度，想让实际图形性能很低的这两台游戏机表现出看得过去的画质和帧率异常劳神，就像《生化危机5》的MT Framework一样不得不再次像挖PS2似的大规模动用低级汇编语言花去整整4年研发时间，又因为PPE、Shader Core最终负载程度过高，带来游戏机芯片温度异常、电气性能不稳定、游戏过程易死机等诸多硬件问题。

开发者们越来越倾向以制作PC游戏完整版为核心，再缩水至Xbox 360、PS3的Debug机测试保证运行的策略，就像CAPCOM制作《鬼泣4》《生化危机5》这样，基本上绝大多数跨平台发行商都选择了这条明智路线。问及这些开发者认为下一代X720、PS4能否达到同期"性能级"PC的硬件水准时，基本上开发者都抱有期待，但觉得实际操作可能性很低。

根据数次广告宣传高捧得狠、"眼高手低"的经验，成熟开发者早已看透游戏机制造成本的限制不可能提供比同时期PC更好的性能。在透彻了解了芯片硬件架构后，程序员们发现实际上Xenon游戏性能仅有第一代Xbox的PentiumⅢ733MHz的2倍，未来4～5年Xbox 360都采用这个处理器只能用失望来形容，在实际游戏中不可能发生的最理想状态下Xenon的浮点增效器也只有Pentium4的1/3速度。PS3的整机性能则比PS2实际提升了6倍，比Xbox 360的幅度大很多，但这全因PS2实在是太差了。

世界上亘古不变的唯一真理就是一分钱一分货，像Cell、Xenon这么小的核心，性能最理想也就和Athlon 64、Pentium4相近。彻底分析了这代游戏机相比前任平均4倍的性能提升幅度后，蒂姆·斯威尼、约翰·卡马克这些顶级游戏程序专家，并不认为依旧在低制造成本限制下的所谓X720、PS4，能和现在Core i7与GeForceGTX的电脑性能相提并论。



不知道还有多少这样的大作会在开发过程中被游戏机限制



数码来风



■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读： 这次出台的手机耳机统一标准非常明确、清晰，并不折中，基本上可杜绝厂商再次打造“专用耳机”的可能性……

继续前进：手机标准统一之路

自今年9月1日起，一个全称为YD/T 1885-2009《移动通信手持机有线耳机接口技术要求和测试方法》的标准将在我国手机行业正式实施。按照工信部的规划，这是继手机充电器、电话簿格式统一之后，迈出的必要的第3步。

如标题所示，该标准所针对的是手机所附带的有线耳机。用过多个手机的用户肯定有这样的烦恼：几乎每换一个手机，就会增加一条新的耳机线。这并不是因为一定要“好马配好鞍”，很多情况下完全是因为不同手机使用了不一样的耳机接口，相互之间无法兼容。这样不仅造成保管上的烦恼，而且有心改进耳机音质的用户也无从下手，因为一般MP3播放器所使用的3.5mm耳机并不能用在手机上，若是勉强购置转换线，多带一根转换线、以及音质经转换后是否会下降，又会成为新的问题。



各种各样的耳机接口转换线

而本次工信部要求统一的目标，则是所有的耳机有线接口都要设计为直径为2.5mm或3.5mm的同心连接器接口。相比于去年的充电器接口统一规范，这次的耳机统一更加明确。众所周知，去年的充电器统一建立在一个较为折中的标准上，只要求手机厂商在充电器端统一，而暂可不进行手机端的调整，这样即便充电器统一，若是没有手机配套的充电线缆，也无法给手机完成充电。而此次的标准，则必须在手机端的插座处贯彻（过渡时期也可临时采用接口转换器，但转换器的标准亦有规定）。

另外，标准的说明非常清晰，例如由于历史原因，2.5mm和3.5mm的手机均有3段与4段接口的区别，且不同手机所使用的段的功能存在不同（例如有的是第1段接麦克、有的是第2段、第4段接麦克），而标准中规定，必须全部设计为同一种接口定义，同时保证3段接口的传统立体声耳机也需在4段插座上兼容。

因此这次出台的标准非常明确、清晰，并不折中，基本上可杜绝厂商再以其它借口打造“专用耳机”的可能性。之前一些用户的猜想，例如由于手机要支持麦克风，所以传统的3段式立体耳机不能使用，以及厂商定义不同段接口的想法，都不会出现。

显然于国于民，出台这样的标准都是大好事。中国人口众多，手机保有量现已居世界第一。以每隔两到三年的手机更换速度，大量独有的、不兼容的手机配件都将成为电子垃圾。这不仅是成本上的巨大浪费，同时也会给生态环境带来不小威胁。从用户个人角度看，由于摆脱了耳机线的约束，既可使用之前的耳机，也可尝试寻找更高端音质更好的通用耳机产品；此外，购机成本、维护成本亦可有所下降。



3段与4段的2.5mm耳机

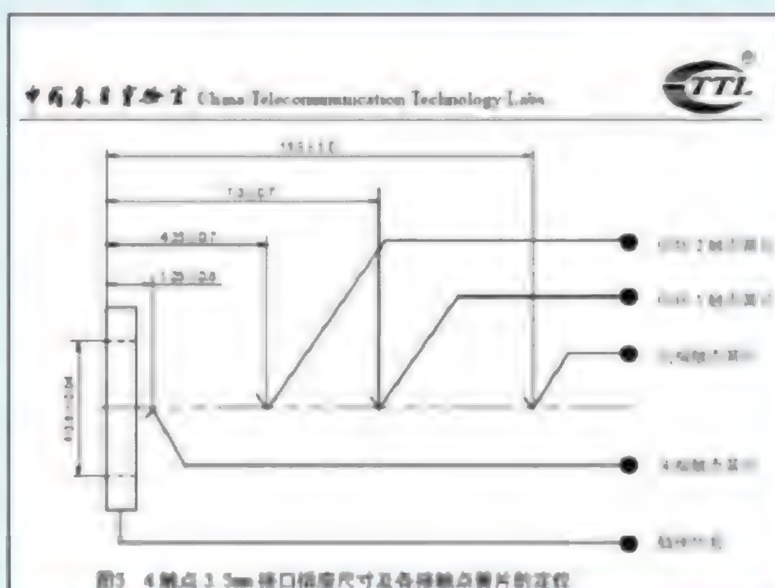
而受损的可能是手机厂商以及手机配件行业链条上的各个利益环节。我们都知道配件市场上的利润巨大，但这样的利润始终是以非技术的、模具标准上的垄断来维持，从经济学上讲，对整个社会而言效率低下，改进非常有必要。经过短时的阵痛（如模具重新设计、3段/4段的兼容性处理等）之后，

中国泰尔实验室 China Telecommunication Technology Labs

表1：同心连接器接口连接定义

同心连接器接口	本标准定义	[illegible]	[illegible]
2.5mm（3段）	L / R / GND	MIC / MONO / GND	L / R / GND
3.5mm（3段）			
2.5mm（4段）	L / R / MIC / GND	MIC / R / L / GND	
3.5mm（4段）		L / R / GND / MIC	

标准中规定的接口定义（L、R代表左右声道，Mic、GND分别代表麦克和接地）



标准中规定的3.5mm、4段接口插座的尺寸及误差标准



未来支持新耳机标准的手机都可配上这样的新标志

手机厂商们也许会将目光投向更本质的技术竞争，例如开发音质更好的耳机，使自己的配件不仅满足于自家，还可用到竞争对手的手机上，而传统的音频行业，也有可能依靠更好的带麦克的耳机产品，进入到这一垄断市场。

若以同样的眼光继续向前看，由于手机将成为越来越普及的产品，并且极富整合多种数码功能的倾向，因此国家在调整了耳机、充电器、通讯薄等标准外，未来也许还有可能继续推进这一策略。不负责任地猜想，下一个对象很有可能就是数据传输线……好吧，让我们期待一个只需购置“裸机”的明天吧。

热点速递

多点触摸版ThinkPad X200t和T400s上市

X200t和T400s是ThinkPad中较受欢迎的两款机型，而联想最近更为它们推出了带有多点触摸屏的新版，将iPhone所引发的颠覆性操作方法首次引入PC机。其中X200t新版支持两指同时触控（与iPhone相同），而T400s新版则更进一步支持四指触控。此外，这两款机型都采用电容式触摸屏，有别于一般多点触摸设备所使用的电阻屏，反应更为灵敏。两款机型中，X200t为平板笔记本，屏幕能旋转，更适合于触摸演示。两款新机型的上市价格分别为1654和1999美元（基础配置，分别合人民币11 293元和13 649元）。



4.3英寸WM手机HTC Leo现身

HTC Leo手机一直是最近的热点之一，无论是其参数、造型甚至是使用的操作系统，都在不停地被猜测和“泄密”。原因在于它确实是一款怪兽级手机：新近所泄露的真身照证实这是一款放弃了Android系统、重新回到Windows Mobile系统的手机；它拥有一个前所未有的4.3英寸大屏幕，同时采用超大的800×480分辨率；另据悉，该手机拥有高达1GHz的高通8250B处理器、320MB的内存和500万像素的摄像头，而机身厚度却仅有11毫米。



iPod Nano 5G发布

iPod Nano的第5代产品于近日发布。以往传言中会出现的摄像头（分辨率640×480，不过只能录像无法拍照）和大尺寸屏幕（由之前的2英寸升级至2.2英寸、376×240分辨率），全都如约实现。此外，该代Nano还增加了FM收音功能、计步器、扬声器与麦克风等功能。目前产品提供9种颜色备选，有8GB和16GB两种容量，其中8GB市价149美元，16GB市价179美元（分别合人民币1017元、1359元）。



莱卡顶级数码相机X1、M9正式发布

莱卡的数码相机向来都是品质与尊贵的象征，而本次发布的X1和M9机型自然也不俗。其中X1是一款不能更换镜头的便携相机，采用APS-C尺寸、有效像素1200万的CMOS传感器（并没有像传言中的使用Micro 4/3传感器），所搭配的镜头是一款等效35mm的LEICA ELMARIT 1：2.8定焦镜头；而作为莱卡旗舰机型的M9旁轴机，则惊艳地使用一款1800万有效像素、全画幅的CMOS传感器。不过两款相机的上市价也一如既往地“奢侈”，X1为1995美元，而M9更是高达6995美元（折合人民币分别为1.36万元和4.78万元）。





应用前沿

AMD展示新显卡，同时支持6台显示器

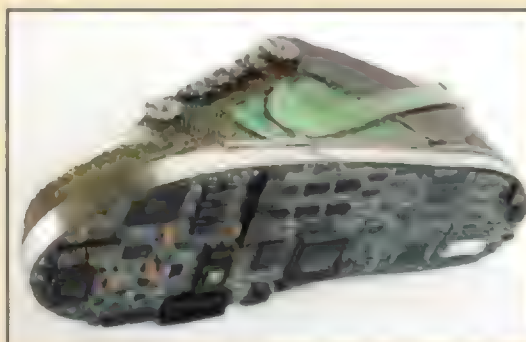
目前一般的民用级显卡都只能同时驱动两台显示器，专业一些的可支持4个，但价格却非常高昂，如要支持更多，则需使用支持多显示器并行工作的特殊连接器。不过AMD最近最展示的Radeon HD 5870 Six显卡，则一举将所支持的显款器数目提高到了6个。该显卡采用ATI Eyefinity技术，拥有6个mini-DVI输出接口，在这次展示中，ATI使用6台戴尔的30英寸显示器，每台分辨率2560×1600，总分辨率高达7680×3200。



奇趣古怪

电子垃圾版耐克板鞋

这只鞋子“全身”上下都由被抛弃的电子垃圾制造而成。当然实际上它并不是一只官方出口的耐克鞋，只是在鞋带的附近贴了四块不同颜色的电子元件板，上面分别写着N、I、K、E而已。不过无论是从细节还是从整体来看，这只鞋子都是一个设计成型的作品，除了材料不同，该有的零件几乎都有了。





头牌新闻

外星人进攻中国市场——戴尔正式发布Alienware系列顶级游戏电脑

■本刊记者 壹分


戴尔副总裁兼游戏业务总经理阿瑟·刘易斯

2009年9月21日，戴尔于北京宣布旗下Alienware（外星人）系列顶级游戏电脑正式进军中国市场，并在现场展示了最新的Area 51/Aurora游戏台式机、M17x/15x游戏笔记本电脑和键盘鼠标等外设。戴尔副总裁兼游戏业务总经理阿瑟·刘易斯和Alienware首席设计师弗兰克先生亲临现场，并接受了本刊记者的采访。

Alienware于1996年在美国迈阿密成立，创始人Nelson Gonzalez（首席执行官）和Alex Aguila（首席运营官，总裁）都是阿瑟·刘易斯少年时的好友。在Nelson和Alex的带领下，Alienware产品的技术、性能及外观不断进行创新突破，受到全世界狂热游戏玩家的好评，并获得《纽约时报》《电脑玩家》《电脑世界》等著名媒体的好评。

本次发布的Area-51 ALX台式机是Alianware产品线中的旗舰机型，采用英特尔Core 2 Extreme四核心处理器，标准频率3.2GHz，并使用AlienIce液冷系统将其预超频至4.0GHz，主板采用nForce 790i芯片组。在Area-51系列上，Alianware再次突破了业界的技术限制，可支持最多8个GPU的SLI或混合交火系统，并为此特别配备了高达1200W的可替换电源和总容量为9TB的硬盘阵列系统。新Aurora系列台式机则采用MicroATX架构，并且其CPU和GPU均可进行超频，最高可支持24GB内存，用户可选配4TB硬盘（总容量）或512GB固态硬盘。


Area-51 ALX台式电脑

Area-51/Aurora都采用全新设计的机箱，不仅具备全免工具拆卸，还提供了特殊的灯光照明、全套液冷散热、可拆卸电源和自动开启的前面板。另外ALX机型还具备独特的顶部自动散热天窗，机箱会根据CPU等核心部位的温度，自动开启机箱顶部类似百叶窗式的天窗系统，并调整开启程度，达到静音和散热兼顾的效果。

在采访时阿瑟·刘易斯向本刊记者表示，凭借戴尔强大的采购、后勤和渠道资源，Alienware将迅速拉近与玩家间的距离，并为产品提供丰富的工程和技术资源支持，还能有效降低Alienware产品的成本和价格。随着Alienware品牌进入中国市场，戴尔也将逐步推出更多针对游戏玩家的服务，比如与游戏捆绑销售，甚至未来可能提供游戏的在线下载销售服务。中国的游戏专用电脑市场存在巨大机会，戴尔和Alienware对在中国市场获得成功非常有信心。

硬件店

菱格纹EeePC贝壳机1001HA



近日华硕推出EeePC贝壳机的最新型号1001HA。该产品延续“贝壳机”系列独有的造型与功能，外观采用经典菱格纹设计，将贝壳机的柔美流线与菱格纹的时尚元素融合在一起。它采用英特尔Atom N270处理器，1GB内存，160GB硬盘，3芯锂离子电池，重仅1.1公斤。它是目前上网本市场既有产品中重量最轻的产品之一。它的键盘仍为92%全尺寸键盘设计，1001HA的显示屏为10.1英寸背光LED屏。该产品参与华硕EeePC开学及国庆双季促销活动，在9月至10月中旬促销期内购买本产品，可获赠199元的创意炫彩随Eee贴礼包。

市场参考价：2800元。

AMD发布VISION技术



2009年9月17日，AMD宣布通过与零售商和PC厂商合作，AMD的VISION（视觉）技术将改变PC功能沟通模式。与传统方式只关注个别硬件组件的技术配置不同，VISION注重整个系统的价值，展示CPU和GPU的联合处理能力，从而为主流PC用户提供卓越的视觉体验。它强调基于AMD的PC如何针对视频、数字媒体和内容创建活动进行优化。AMD公司首席营销官Nigel Dessau表示：“当今的消费者更关心他们可以用PC做什么，而不关心PC里面有什么。他们希望在PC上获得由AMD CPU和GPU技术共同提供的丰富的高清娱乐体验，而不必知道千兆赫兹和千兆字节到底是什么意思。AMD VISION（视觉）


AMD公司市场营销副总裁Patrick Moorhead讲解VISION技术

技术反映了PC产业的营销理念走向成熟，以一种更富含意的方式沟通技术。”VISION（视觉）技术目前包括三个级别，随着级别的提高，PC系统的功能也随之增强。这三个级别是：VISION基本版（Basic）、VISION豪华版（Premium）和VISION至尊版（Ultimate），反映PC消费者从数字消费到内容创建的不同使用模式。另外AMD计划在2010年第一季度推出主要用于台式机的VISION技术的第四个级别：VISION发烧友版（Black），提供台式机发烧友追求的顶级性能。



微软硬件产品经理杨昱演示超迷你接收器

微软硬件2010财年新品发布

2009年9月21日，微软娱乐及设备事业部在北京召开以“微软‘硬IN’生活”为主题的微软硬件2010财年新品发布会。继去年推出微软“蓝影”技术后，微软硬件已将其运用于多款产品，并再次在技术上推陈出新——超迷你接收器和微软致真等技术被广泛地运用于此次发布的多款产品——无线蓝影便携鼠标4000、无线蓝影便携鼠标6000、微软“梦剧场”网络摄像机等。微软娱乐及设备事业部大中华区董事总经理陈学良（Maurice Tan）表示：“个人电脑的不断瘦身和变形，已经让其成为现代生活的必备品，占据着生活的各个角落。作为外设领域的领军者，微软硬件深知PC的多样化给外设产业带来的机会和挑战。因此，微软硬件不断突破自我，从改进核心技术到颠覆传统外形设计，希望通过技术与设计的完美结合为每一款微软硬件的产品赋予鲜明特征，使其成为消费者生活中最匹配的外设产品。”

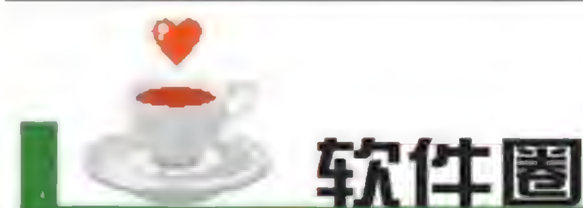
技嘉发布P55主板



2009年9月9日，技嘉科技在北京正式发布技嘉P55系列主板，并于会上推出三款融合技嘉最新的第二代DES节能技术和smart6智能控制技术的P55主板P55-UD6、P55-UD4、P55-UD3R。技嘉科技主板中国事业群总经理刘文忠先生、技嘉科技主板事业群创新暨价值中心产品经理徐继道先生、技嘉科技主板中国事业群市场总监尹雪美女士、技嘉科技主板中国事业群产品总监吴逸帆先生、技嘉科技北京地区代理商朝朝旭海总经理郭功先生、英特尔中国区市场与渠道部总经理张文翊女士、英特尔中国区战略项目经理刘恩泉先生共同出席此次技嘉P55发布会。另外，技嘉科技还在发布会上正式与WE战队、EHOME战队签约，成为其赞助商。

AMD畅游2009游戏挑战赛结束

2009年9月，“三A一体 游我主宰——AMD畅游2009”游戏挑战赛结束。本次跨越全国六大城市，在活动现场，除AMD展示包括双核速龙Ⅱ、三核羿龙Ⅱ、四核羿龙Ⅱ等多款高性能CPU、主板和显卡等产品外，方正、惠普、华硕、联想、技嘉、优派等重量级厂商也拿出暑期热门的3A台式机、笔记本电脑等高端游戏产品，作为游戏体验用机参与其中，并在现场推出很多优惠购机政策回馈消费者。本次活动正值“金九银十”的传统消费旺季和学生返校高峰，这种别出心裁的体验+展示+促销的活动方式，为活动当地卖场销售带来了直接收益。



软件圈

世界之窗获Windows 7认证



日前，由凤凰工作室开发的世界之窗浏览器3.0版通过Windows 7徽标认证。这表明，世界之窗已全面支持并兼容Windows 7操作系统。作为首批获得Windows 7徽标认证的国产浏览器，这不仅是世界之窗技术实力的展现，也体现了世界之窗对用户体验的高度关注。用户选择世界之窗，无论从软件功能、兼容性、稳定性、安全性上，均足以放心。3.0版同时具备高度的扩展性，已有越来越多的扩展发布。目前正在举办的世界之窗浏览器皮肤大赛，仅开始一个月，就有近300款作品提交。



网络帮

小熊在线比价搜索吧中关村开业

IT垂直门户网站（www.beareyes.com.cn）打造的小熊在线比价网（www.beargoo.com.cn）于日前推出全国首家“比价搜索吧”，并在中关村开业。无论是长期混迹IT卖场的老手还是初涉江湖的新手都可以通过其搜索比价功能在中关村卖场中寻找最具性价比的商品。据介绍，小熊在线比价网的搜索比价功能还为中关村购物的客户提供了一个查价、购物、娱乐、休息的场所，凭借比价网的全网络精确抓取技术，可以向消费者提供业内全面的产品信息和价格指数，通过比较得出所购产品全国范围内的最低价格是比价网的优势所在，包括京东、新蛋的价格都有收录。为确保搜索到价格的真实性、可靠性，小熊在线比价网在抓取数据之后还提供了二次校对和修正功能，确保所有价格均为实际最低价格后，再进行价格二次上传。得益于这种双向过滤措施，小熊比价网推出“先行赔付”和“星级信用认证系统”两项购物政策，免除消费者的后顾之忧。

Google发布IE可用Chrome渲染引擎插件

9月，Google发布Chrome Frame的早期版本，声称这是一种可以帮助IE实现HTML5和其他开源网络技术的开源插件，也就是说IE可以使用Chrome的HTML渲染和高性能JavaScript引擎。而想要使用新技术的开发人员所面临的最大问题就是IE并不支持这些技术，开发人员是不能无视IE的，因为它目前还是全球用户最多的一款浏览器。有了Google Chrome Frame，开发人员就不用担心这个问题，就算是在IE中他们也可以使用最新Web技术。无论是更快的JavaScript引擎还是当前的Web技术，比如HTML5的离线功能，抑或是最新的CSS/Layout操作，Google Chrome Frame使得IE可以完全支持这些功能，而且无需任何额外编码，也不用测试不同的浏览器版本。

晶合快评

一台实用的电脑

■晶合实验室 小白

AMD新一代显卡Radeon HD 5870的发布、Intel代号为“Lynnfield”的新CPU登场、微软新一代操作系统Win7的上市……这些新产品时时刻刻都在刺激着玩家们的神经，所有打算组装新电脑的朋友也都在加紧关注硬件行情。如果你恰巧打算组装一台电脑，一定被各种媒体的评测、新闻搞糊涂了，不知道该选什么好。一个不错的方法是去请教有经验的玩家，可是我想他很可能会这样告诉你：“先不要着急买，等着CPU用Core i7，显卡用RADEON HD 5870，或者CPU用Core i5，显卡用RADEON HD 5850……”。

确实，这种说法并没有错，RADEON HD 5870/5850的规格参数十分诱人，相比之前的RADEON HD 4890/4870进步巨大，在NVIDIA没有推出下一代图型芯片“G300”前，可以确定是更好的选择。而Core i7/i5也是同样道理，Nehalem优秀的架构带来了很大进步，Core i5 750在测试中的表现也要好于Intel自家的上一代CPU Core 2 Q9550，假想竞争对手AMD Phenom II X4 955也不是其对手。可以想象，按这种配置组装的电脑是多么让人有愉悦感，任何游戏或程序都能飞快的执行。但事实是，即使你有足够的预算购买这些硬件，最终很可能丝毫感觉不到性能上的优势，仅仅在跑分程序或某款硬件要求极高的游戏中才能证明这套配置的存在，甚至很可能由于软件原因导致一些尴尬的情形，比如在《极品飞车13》中，A卡由于不支持PhysX物理加速，在某些赛道中帧数惨不忍睹，只能盼望EA或是AMD开发补丁解决。



RADEON HD5870，真是太棒了！

小白在这里要提醒各位朋友，如果你和我一样只是个工薪阶层的消费者，还是不要被各种新产品优秀的理论性能所迷惑，更不要被各种广告忽悠。一套性能强劲的配置尽管会在短期内用得很爽，但终归逃不掉被淘汰的命运，本质上浪费掉的是我们的金钱。理论性能的好坏只是片面的，我们购买硬件是为了使用软件，而软件厂商可以对硬件性能随心所欲的利用，甚至因利益原因只针对合作伙伴做优化，让竞争对手的产品不能良好运行。

所以我们首先要明确自己的需求与使用习惯，这里有一个方法供大家参考：首先观察一下自己每天使用电脑时做了些什么，如果大部分时间只是浏览网页、使用即时通讯软件，或者玩一些并不复杂的网络游戏，那么一款入门级的双核心处理器与低端独立显卡的搭配就能应付。但要注意的是，在选购这些配件时在性能上要稍稍留有余地，以满足这些应用在未来的要求。同时要考虑更实际的方面，比如应选购低噪声的CPU散热器、静音版的显卡、一套使用舒适的键盘鼠标、效果更好的显示器、质量过硬的电源……这样配置出的电脑也许在测试程序中得分并不高，但无疑实际使用感受会更好。如果你是位游戏爱好者，我认为同样没有必要购买那些价格昂贵的硬件，一套中等配置的PC和一台游戏主机的搭配明显可以玩到更多的游戏，画质上的差距在实际游戏中远没有看对比截图那样明显，更何况真正好玩的游戏并不是靠画面取胜的。还有不少朋友很在意硬件的做工，例如对于主板、显卡的用料十分在意，即使不超频使用也要选择那些“豪华版”产品。其实那更是没有必要的，最好的办法是购买公版设计的产品，毕竟公版设计经过最严格测试，相对而言已经很可靠了。盲目购买“豪华用料”的产品相当于浪费资源，尤其很多厂商都以堆积用料的方式吸引消费者，用各种评测证明其产品因“用料十足”带来的优势，这就是利用了人们的盲从心理，我们应理性地面对各种带有广告性质的信息，学会分析一个产品的真实使用价值。

观近几年软硬件的发展，很明显软件落后于硬件，WinXP已经服务多年，几乎没有电脑不能流畅使用它。新的操作系统Win7对硬件的要求也不高，甚至几年前的主流配置也可以跑得很好，而我们常用的工具软件仍是那几种，它们对硬件资源的消耗是有限的，并没有随着硬件的发展而大幅提升。目前电脑对于我们来说更多的是一个与


正义的使者小白

互联网沟通的平台，这也是上网本卖得较好的原因。但你如果把上网本当成一台实用的电脑就大错特错了，厂商们给我们灌输了一种错误的思想，那便是“上网本＝够用”，Intel Atom孱弱的性能并不能让我们在日常使用中获得很好的体验，浏览网页、看电影、玩小游戏等应用目前更适合运行在超薄型笔记本电脑上。在我看来，主流上网本目前还远不成熟，无论是CPU性能还是集成的显示芯片的处理能力都过于低下，除非你只用它来做文字处理、聊天、浏览网页，否则还是多花点钱，买一台真正的笔记本电脑吧。最后，如果你真的对上网本很热衷，最好关注下Intel的新上网本平台“PineTrail”或是nVIDIA的“ION2”平台吧。

（漫画作者：SUNS）

优游网书

大众特报

净化后的萨满祭司

我们的征途，是群星之怒

来自北方的猎人宠物



WORLD WARCRAFT
WRATH of the LICH KING

2009



净化后的萨满祭司

对于很多老一代的萨满祭司来言，一直对暴雪充满着种种怨念。一次又一次的削弱，让很多老玩家越来越绝望，甚至放弃了这个职业。

不过好在到了资料片《燃烧的远征》的时候，情况有了一些好转。原本不受欢迎的增强和元素萨满，也开始拥有了Raid地位。萨满终于不再是只有恢复一系天赋可以存在于副本之中了。

随着之后的版本不断变动，萨满祭司这个职业偶尔增强，偶尔削弱，总的来说只能算是不好不坏。到了眼下这个版本由于不少天赋重新被人设计，又有了一些的改观。虽然称不上翻天覆地，但是变化还是相当不少。当然，像是得到了全新的图标和法术效果这种强力提升，也是永远不会少的（笑）。

元素

让我们先来看看那些比较明显的变化。

首先是元素防护和元素护盾合并在一起，得到了精减，有了很高的性价比。但是10%减伤调整到了6%，不过好在由单纯的冰霜、火焰和自然减免改成了全部伤害有效。

元素延伸不再仅仅提高闪电箭与闪电链等技能的射程，还同时增加了烈焰震击。冷酷风暴减少了两点需要投入的天赋，并且效果还有所提高。

风暴、大地与火焰这个天赋得到了天赋点的缩减，效果也略微有所提升。同时还可以将地缚图腾变成一个范围定身术。这对于一直抱怨缺少控制技的萨满来说，有如一股强心剂。

元素掌握从原来的下一个法术必然爆击变成了瞬发并提高爆击率15%，可以说是一个非常具有颠覆性的改变。虽然在PvP中的瞬间爆发力有所削弱，但是在PvE中则无疑是一个大大的提升。虽然失去了一次必定的爆击，但是持续15秒的爆击加成，则是相当可观的。由于和自然迅捷共用同一个冷却时间，无论情愿与否都让元素萨满终于从是否要点上恢复21点这一个古老的选择中得到了解脱。

震耳回音如果配合回响天赋，可以让冰霜与火焰震击的冷却时间减少到3秒和20%的伤害提升。

元素之誓附加了在节能施法效果的伤害提升，不过可惜附带的爆击与枭兽形态下的德鲁依有所冲突，但也是非常有价值的天赋。

闪电过载在瘦身的基础上，从20%提升到33%，属于相当大的增强。

熔岩流动从当前版本的情况来看是完完全全的PvP向天赋。

最后的雷霆风暴因为现在可以在昏迷中使用，让这个天赋在PvP方面的价值进一步增加了。

看过这些修改之后，相信大家都以明显感觉到元素天赋的强化。而唯一的遗憾就是很多都与熔岩爆烈这个目前无法学到的技能，因此让一部分天赋在当前版本成为了鸡肋。

由于深层天赋的价值提高，闪电过载的进一步强



雷霆风暴的击飞还是非常有用的



元素萨满参考天赋

化，以及元素撑握与自然迅捷之间的冲突。51/10和50/11的深元素加点，成为了大多数人在PvE上的选择。这两者之间最大的区别即在于雷霆风暴这个天赋上。

雷霆风暴在PvP上十分优秀，但是在副本中的价值则打了一些折扣。回蓝效果因为元素萨满本身并不缺少法力，而略显无力。而击退的效果，还很容易造成意外，给队友带来麻烦。但是它在副本以外的地方却又有着非常灵活巨大的作用，这也让很多元素萨满难以取舍。对于追求伤害最大化的玩家，一般都会选择一点元素武器。

除此之外，还有一些玩家选择把元素武器点满，形成了48/13的天赋加法。但经过实际测试，并不理想。萨满教义的天赋实际上是加强闪电箭与熔岩爆烈的伤害，而非闪电链。在大多数Boss战斗中，输出手段几乎全部为闪电箭的元素萨满，元素武器所提升的法伤，显然不如伤害的直接提升来得更加有效。

增强

乱舞的攻击加速略有减少，是一个比较明显的削弱。

坚韧从过去的提高10%护甲变成了10%耐力，对血量一直偏低的萨满算是个不错的补充。不过目前来看，还是一个纯PvP向的天赋。

怒火释放因为之前与射击猎人的强击光环有所冲突成为了鸡肋天赋，这次也得到了修改。在原本的效果上附加了9点精准。做为曾经增强萨满的招牌之一，终于又有了新的价值。

冰霜之力是这次的一个新天赋，要注意的是里面所指的冰封攻击效果是指冰封武器的特效触发，这是对Boss无效的。而所带的冰霜震击的冰冻效果，则又是一个让所有增强萨满感动的控制技能。

风暴打击和强化风暴打击这两个天赋也有比较大的新动。前者整合了原先两者的效果，而后者则变成了恢复法力。这一点新变对于那些因为身穿皮甲装备而缺少



常规增强参考天赋

法力值的增强萨满有着重大的意义。

看似变化不是很大，但实际上对增强的续航能力大大的加强了。

在经过数个版本的变化，增强萨满的输出早就脱离了那个，算好风怒的内置冷却时间，使用风暴打击和地震术后，就一直发呆等技能恢复的职业了。虽然远不如猫形态下德鲁依的复杂，但是比一直使用的闪电箭的元素萨满还是要注意很多的事情。

首先是熔岩图腾取代了以前的灼热图腾，在旋涡武器的效果触发后，根据战斗情况选择闪电箭与闪电链。

而基本的输出顺序是风暴打击，然后大地震击和熔岩猛击轮流使用。每20秒注意放一次熔岩图腾，并且注意保持身上的闪电之盾。



极限伤害增强参考天赋

这次的升级的另一个变化是破甲对全职业加成提高25%，急速对增强萨满加成提高了30%。这两个属性对现在的增强萨满来说都有着很不错的提升。

不过相比而言最重要的两个基础还是命中与精准。由于现在增强萨满的普通攻击所占比例不高，所以对物理命中的要求不再向以往那样夸张。但是随着法术伤害的提高，对于法术命中的要求也同时高了起来。在没有枭兽形态的德鲁依或暗影牧师的情况下，需要最少214的命中。而联盟的萨满因为有英雄灵气这个种族天赋，达到202命中即可。

至于精准因为天赋提供了9精准，再加上装备还是很容易达标的，只要注意不要溢出就好。不然就白白损失了属性。

最后的双持武器，依然还是要求主副手都是慢速，主手风怒，副手火舌无需质疑。而附魔到底是双猫鼬还是主手斩杀副手猫鼬，则要看具体情况。当本身装备破甲属性不高时，依然是双猫鼬的效果更好一些。

恢复

强化水之护盾从原本的爆击后100%消耗水之护盾降低到了60%，不过就算削弱了，也是一个非常出色的天赋。

恢复图腾点满要求的天赋点变低，法力之泉降为20%，而治疗之泉的效果增加到了45%。由于目前版本法力之泉无法与智慧祝福叠加，所以大多数情况下都是在使用治疗之泉。这样来看，似乎还算可以接受。

治疗之道从原来需要三次的叠加，改为了一次就能达到最高。但由于治疗波本身的问题，这个天赋的价值依然不大。

先祖复苏这一天赋现在修复了Bug，可以正确计算实际的治疗量了。 由于它是智能型的自动选择，在实际使用上的效果相当不错。

个人而言，萨满的恢复天赋基本上没有什么变化，唯一勉强的提升，只能说是先祖复苏的修正罢了。

目前恢复萨满在PvE中的主流选择选择都是主恢复副元素的搭配。具体的细节，则因人而异。由于整个恢复



恢复萨满参考天赋



治疗链依然是萨满最常使用的治疗手段

系有整整七个需要5点才能加满的天赋，所以必须做出取舍。

因为仇恨的修改，在PvE中治疗之赐这样的天赋就没有什么实际意义了。而现在的战斗时间一般不会太长，所以图腾集中也没有必要选择。像治疗之道，净化灵魂，自然的守护者和强化大地之盾，也因为点数或缺少价值一般成为了傀儡。

一般的争议都是在增强天赋里选择5点雷鸣猛击，还是3点的强化护盾。前者提供更多的爆击，后者加强水之护盾与大地护盾的效果，并且还能腾出两点投入到恢复天赋来。在天赋点数有限的情况下，这无疑是一种两难的痛苦抉择。

虽然目前牧师的治疗之环与德鲁依的野性生长都加入了6秒的冷却时间。但是在群体治疗上，依然要胜过萨满的治疗链一筹。不过治疗链依然是萨满最为有效的治疗手段之一。只是不再像以前那样过分依赖了。而因为治疗波目前的相对疲软，激流与次级治疗波则是最为灵活的单体治疗手段。

现在的情况来看，恢复萨满的定位依然是一个辅助型的治疗职业，依靠着各种增益效果为整个团队服务。大多数情况下，依然是以治疗链治疗近战为主。

而当前版本因为智力和精神提供的法力值回复量降低，原先堆积智力依靠暗影牧师和惩戒骑士等职业的技能来回复法力的方法，已经不再完全适用了。

所以现在萨复萨满现在基本上是靠为五秒回复和爆击回复两个方式来保持在长时间战斗中的法力充足。

在装备的属性选择上，应该在保证足够急速上，注意五秒回复和爆击。而治疗效果，一般有一定基础后，就不用再刻意去追求了。平衡依然是非常重要的，单纯追求单一属性，很容易造成头重脚轻的情况。

总的来说，这个版本的萨满祭司在元素天赋上有所提升，而增强和恢复天赋则基本上没有变化。在控制技能上有所提升，对于喜好PvP的萨满来说还算是一个好消息。

但同时由于现在各种增益效果的团队化，以及嗜血/英勇的冷却时间减少。让萨满在PvE的团队中的地位相比之前还略微有所下降。

显然暴雪公司也已经认识到了这一点，从目前的信息来看，萨满的技能与天赋依然会是下一个比较重要的调整对象。这也让很多玩家有了一定的期待，但愿不久以后萨满能够得到更多的爱，而不是一次又一次的失望。P



经过漫长的等待，转手网易后的魔兽世界以3.1.3版本的崭新面貌出现在我们面前。对比之前3.0.5版本，很多改动是天翻地覆的。

首先是双天赋加入。所谓双天赋，用暴雪设计师的话来说，就是让玩家能够储存两套天赋点、雕纹以及快捷键的系统。在玩家40等级以后花费1000金币就可以获得这一功能，与之相适应的，猎人宠物的天赋重置时不再收取费用。如果双天赋中有一组天赋包含野兽主宰（野兽掌握51点），那么切换天赋时会顺带洗掉宠物天赋。

再有，弹药堆叠从之前的200单位一组变成1000单位一组，弹药袋的加速被取消，并入猎人被动属性，包括自动射击和稳固射击都获得了15%的加速，这样即使没有索利达尔群星之怒也只需要用普通背包带上4～5组弹药就足够使用了。陪伴猎人4年多的弹药袋退出历史舞台，释放了10格以上的背包空间给我们。

现在所有宠物的初始伤害和防护能力被统一，区别他们的除了外型只是各自的专有技能，似乎是想让更多宠物拥有出场机会。好吧，只是似乎，现在狂野系的狼类以50%时间覆盖204AP的狂怒之嚎雄霸了整个PvE领域，无论从射击到生存，从生存到野兽掌握。

在73等级的Boss战中，我们仍需要8%命中（物品命中等级+专注瞄准×16+英雄灵气×16≥127）来保障自己和宠物不会打出未命中。

从3.0.5到3.1.3，对于所有物理输出者最大的改变来自破甲的崛起。由于破甲计算公式的改变，且相较于爆击、急速等物品属性更为“实惠”，并在目前版本猎人无论怎么堆也不会破甲溢出，所以在射击猎人中就有了两种论调出现。一种是保持大约100到150的急速，剩下堆破甲以求得平衡发展；一种是0急速全力堆积破甲，力


射击PvP天赋参考


射击PvE天赋参考



生存PvE天赋参考



野兽掌握PvP天赋参考

求最大化物品属性利用率。在现在整体装备压制的情况下，Boss战的时间都不长，急速的作用亦被弱化。事实上经过测试，这两条路线在实战中相差不大。堆破甲是为了提升平射、稳固射击、瞄准射击的伤害，而急速现在只是提供更多的射击次数，而并不是像之前3.0.5版本中那样是为了压缩稳固射击。

稳固射击，这一个技能的修改颠覆了整个3.1.3版本中猎人Raid输出格局，虽然只是将原先20%攻击强度加成削弱为10%，但是已成为现在诸多输出技能的下限，连带靠着吃稳固饭起家的野兽掌握系猎人人数锐减，几于绝迹Raid战斗，整个让位于射击和生存猎人，成为非主流。

当前最主流的PvE输出无论全程AE还是73级的Boss战都是非射击天赋莫属。暴雪在3.1后重新设计了技能穿刺射击：在稳固射击、瞄准射击和奇美拉射击爆击之后，可以使目标流血8秒，造成该次射击伤害30%的伤害。其作用方式类似战士的重伤或者法师的点燃，连续爆击的时候，会把新的流血伤害叠加到现有剩余伤害里重新起跳。因为可以触发流血的三个技能中只有奇美拉射击是自然伤害，其他两种都是物理伤害，受到破甲的影响挺大，所以破甲对于穿刺射击提升明显。作为一个不占用任何CD的被动技能，3点天赋提供了我们大约8%～10%左右的DPS提升，远超普通天赋1点1%伤害提升的基本值，可谓黄金天赋。

现版本射击猎人的输出循环基本和之前3.0.5差不多——上好毒蛇钉刺后，在稳固射击中穿插奇美拉射击和瞄准射击。至于奥术射击是否要加入输出循环，很多人做了数理分析和比较。鉴于目前魔兽世界国服越来越庞大的橙弓猎人群体，建议有索利达尔群星之怒的猎人可以3点强化奥术射击后插入奥术射击，无群星之怒可以不用奥术射击。这里顺便一提，1点天赋加出来的沉默射击由于没有公共CD可视为稳定的20秒一次的伤害输出，Boss战中CD好了就用吧！急速抽箭在这个版本中调整后差不多达到1点天赋提升1%输出的标准，而相对于同层的强化稳固射击，由于稳固的没落，强出不少，建议不加强化稳固射击。

雕文方面射击猎人的首选是用毒蛇射击雕文配合3点强化钉刺达到毒蛇伤害最大化，这对奇美拉射击也是一个提升，何况这个版本毒蛇射击雕文还被加强了一点点。另一个大型雕文建议用强化瞄准射击，错开奇美拉



快乐地打黑枪



副本的AE部分，射击猎人牢牢占据了第一集团的位置



宠物PvE天赋参考　　宠物PvP天赋参考

射击和瞄准射击的CD，虽然在实战中做不到完美利用8秒CD，但9秒CD还是可以的，多少是一点提升。因为……我们也没别的好选啦。

昔日的强力输出宠物蝎子的蝎毒的计算方式都已改变，伤害值降低，并且不再堆叠，退出了一线输出宠物阵营。如前所述，狼类现在是最强PvE输出宠物，没有之一。风行一时的AE王者猩猩的招牌技能雷霆之怒也被取消，改成了名字和作用都和战士同名技能相似的拳击，雷霆之怒被放在坚韧系宠物的天赋树中，并减弱了伤害能力。

目前PvE射击天赋通常是0/54/7的选择，在加好54点射击系天赋之后，剩余的7点应该加在生存系比加在野兽掌握提升更大。还是那句老话，急速的没落使得强化雄鹰守护的加速意义不大（稳固射击真原罪啊），而强化追踪则是实打实的1点1%提升。并且这个天赋相对之前优化了一下，在追踪野兽、恶魔、龙类、元素生物、巨人、人型生物和亡灵这7种生物任一种类时，对且只对所有这7种生物造成伤害提升。这样我们就不必像之前版本那样不停根据攻击目标种类不同而切换不同的追踪了。除非……你是真的要追踪他们，笑。

有别于射击天赋，生存天赋因为更多的是非物理伤害，并且爆击后触发的效果有增加AP（破甲虚弱）、恢复Mana（狩猎刺激）的好处，所以爆击属性对于生存猎人作用大于急速，地位提升。这里需要提到破甲虚弱不用点满3点，只要2点就可以达到95%以上的覆盖率，足堪使用。

在装备选择上除了爆击外，智力和耐力分别在精确瞄准天赋和荒野猎手天赋支持下都可以转化为攻击强度，并且继承给宠物，何况这两项属性在团队中又是可以通过Buff提升的，非常划算。同时更多的智力也给我们更强的续战力，精确瞄准实在是无论什么天赋下都应该点满的超值天赋。

在生存猎人的输出循环中，基本的思路还是和射击猎人一样：打上毒蛇钉刺后，在不断的稳固射击中穿插其他技能，所不同的是把瞄准射击换成了多重射击，奇美拉射击被爆炸射击代替。另外，还有一个特殊的技能——黑箭，要尽量保证CD一好就用出去。因为这是我们触发荷枪实弹的唯一途径。关于荷枪实弹，因为爆炸射击的伤害模式可以看做一个6秒的DOT，在荷枪实弹时间内我们可以打出2个免费的爆炸射击，而实际上这两个爆炸射击都只能提供2跳伤害，所以当荷枪实弹触发时，如果多重射击不在CD中就爆炸-多重-爆炸，否则就狂按爆炸射击……吧。

生存猎人的雕文建议用毒蛇钉刺雕文+多重射击雕文，这两个雕文一个延长持续时间一个减短CD都是为了更好的错开公共CD，兼且提高一点毒蛇钉刺总体伤害。

总的来说，3.1.3版本的猎人在PvE中，射击略强于生存，成为主流天赋，而野兽掌握，即使初层天赋也不会引来其他两系猎人的垂青，基本退出舞台。

在战场中，无论哪一系猎人，必加的天赋恐怕都是鹰眼3/3了吧。在人群中、角落里远远的打黑枪实在是太方便了吖。现在威慑改成正面全部免伤，盘活了一个废弃技能，在PvP中终于有点用处了，和逃脱一起使用效果更佳。现在的PvP战斗因为等级所限，如果走生存路线，爆炸射击和瞄准射击不可兼得，所以生存猎人多见于战场中这种大规模混战中。精巧的1v1或者竞技场对决则多是射击和野兽掌握猎人。

先来说说射击猎人。射击系大体天赋的选择上跟PvE差不多，弹幕+强化弹幕的6点可以省下，换到冲击弹幕和生存天赋那边。生存那里有的人喜欢稳固的安全，有人喜欢诱捕给对方压力，看个人选择了。

前面提到过，沉默射击现在可是没有公共CD的，尽量保证集火时对方治疗被沉默，必要时候用准备就绪出双沉默保证集火成功。

野兽掌握系猎人多半是选择DPS队友，主旨就是用狂野怒火破解控制+致死强杀敌手，形成一波流斩杀。很适合冲锋肉搏型以及对控制距离不太拿手的选手。天赋野兽掌握这边出到志趣相投，留下最后一点放到射击那里出至关重要的瞄准射击，有致死可是杀人越货的重要保障哇。其他部分天赋的选择，除了前两层选择耐久训练和厚皮基本和PvE区别不大。

装备上无论射击还是野兽掌握，都是尽量选择高耐高韧的装备，谁让我们长了一张群嘲的脸，血量就是一切。无论哪个天赋打PvP，大型雕文首选逃脱雕文，之后可以选择瞄准射击雕文无缝致死兼提升DPS，或者选择冰霜陷阱雕文加强一点控制力，22、33的话我个人还是倾向瞄准射击雕文，冰霜更适合55的多人混战。小型雕文比较适合有假死雕文、复活宠物雕文，其他随意了。



诱捕用来守旗很好用

宠物选择上现在一般是这几种：输出型的新贵狼、可以定身的传统螃蟹、保持破甲的蜜蜂。可以视自己的天赋和队友组成选择，必出的天赋是躲闪3点，现在的大风车，太泛滥了！

总之在PvP战斗中，猎人是辅助DPS兼致死保持者，偶尔控制，反控能力只有野兽掌握的狂野怒火。所以做好手里的工作，把每一个瞬发技能都扔出去。尤其是关键时刻的沉默和致死，不要孤身深入给对方可乘之机。在地势开阔的地方，我们的远程优势很明显！

来自北方的猎人宠物

一个好的猎人对自己的宠物要求自然也非常高，这个高是指要么拉风、要么漂亮、要么实用、要么独特，或者也许只是个很普通的宠物，但一直陪伴玩家从10级成长到60、70、80，实在舍不得抛弃。

下边列举的就是在北裂境升级过程中遇到并可抓获的与艾泽拉斯和外域形象完全不同的几个宠物……



被诅咒的哈寇亚后裔，属于豹类，出现在祖尔德拉克的哈寇亚祭坛附近，76～77级。特色是发光的双眼，被抓获后仍然保留，外形也算不错。



祖尔德拉克的首领级Boss哈寇亚，具有非常拉风的外形，可惜永远也不可能得到这么一个宠物。



祖尔德拉克哈寇亚祭坛东边的冰掌熊（左），两个爪子冒蓝光，乃是我等喜欢熊宠的猎人的最爱，可惜抓来以后蓝光就消失了（右），实在遗憾。



冻原爬行者，出现在北风冻原东北塔尔拉玛斯门口附近，一般都70级，属虫类坚韧系宠物，需要51兽王天赋才可抓获。它的亮点可不是“恶得有个性”，而是在于它发动坚韧系宠物特有的“雷霆践踏”技能时，其技能效果仍以未抓获前的巨大模型来计算显示的，这就导致它在发动雷霆践踏时，你会感觉屏幕一白、眼前一亮……最后友情健康提示：请勿在灯光较暗的环境使用该宠物，否则会把你的眼睛晃瞎。





奎兹伦的后代，出现在祖尔德拉克的奎兹伦祭坛，属于风蛇类，除了外型独特些也没什么其他特色，抓它的要注意，这家伙可是76～77的精英。



瓦苟荒疫猎犬，出现在祖尔德拉克的瑟瑞姆之殁地区，74～75级，属于狼类，特色是有“四蹄踏雪”的效果，被抓后不消失，不过这个宠物问题是体型太小，比较袖珍。



全面深入分析《成吉思汗》骑乘特色系统

2009年度大作，最强历史战争网游《成吉思汗》是我最近玩的游戏，由于此款游戏属于高强度PvP，异常激烈刺激，所以一直以来我都和数千万用户尽情驰骋在游戏世界里不可自拔。而在《成吉思汗》的世界里，骑乘系统是最具特色的标志之一。骑马打仗也是《成吉思汗》的游戏特色之一，在那个战火纷飞的年代，骑乘对于我们的重要性非常重要，也让我们真正能够体会到那个策马行天下的感觉。

胡马大宛名，　锋棱瘦骨成。
竹批双耳峻，　风入四蹄轻。
所向无空阔，　真堪托死生。
骁腾有如此，　万里可横行。

诗人杜甫恰似一位丹青妙手，用传神之笔为我们描画了一匹神清骨峻的“胡马”。写马的骨相：嶙峋耸峙，状如锋棱，勾勒出神峻的轮廓。写马耳如刀削斧劈一般锐利劲挺，骏马的昂藏不凡已跃然纸上，我们似见其咴咴喷气、跃跃欲试的情状，下面顺势写其四蹄腾空、凌厉奔驰的雄姿就十分自然。颈联承上奔马而来，写它纵横驰骋，历块过都，有着无穷广阔的活动天地；它能逾越一切险阻的能力就足以使人信赖。

自古马就是人类朋友，尤其是终日战事四起、纷争不断的年代，马更是人类最忠实的伙伴之一。霸王能忍痛别姬，但是绝不会忍痛别自己心爱的乌骓宝马，那才是楚霸王真正的爱。本篇深入分析带给大家的是，笔者从《成吉思汗》深度封测到如今的资料篇《初章——帝国的远征》，体验了近8个月的时间，深入分析关于骑乘系统所有的心得和体会，希望大家喜欢。

A：丰富多彩的骑乘种类

战马全览：——人类最重要最忠诚的伙伴

10级蒙古马：蒙古马是中国乃至全世界较为古老的马种之一，主要产于内蒙古草原，是典型的草原马种。经过调驯的蒙古马，在战场上不惊不诈，勇猛无比，历来是一种良好的军马。

20级三河马：原产中国内蒙古呼伦贝尔市（地级）的额尔古纳市（县级）和大兴安岭以西的滨洲沿线。因当地有三条河流而得名。具有体质结实、结构匀称、抗寒力强、耐粗饲等优点。头直，颈长适中，鬐甲明显，胸深广且长，背腰平直，四肢坚强有力，但蹄质欠坚实。

30级伊犁马：伊犁马是我国著名的培育品种之一，力速兼备，挽乘皆宜，长途骑乘擅长走对侧步，能适应高寒和粗放的山区群牧条件，抗病力强。伊犁马长途骑乘擅长走对侧步。

40级波斯马：原产于亚洲西部的波斯，因为波斯马本来吃小麦，但是到了中国改吃小米。所以一般波斯马都活不长，是古代丝绸之路贸易的重要货种之一。

50级天方马：也称阿拉伯马，纯种的天方马，极为难得！这种马不但速度快、有耐力，还敏锐、有灵性，性子也温顺，最适合初学者。天方马也并不是以高大闻名，别看它小，它的速度、耐力比普通成年马好太多了！而且它极富灵性。

60级天宛马：天宛是古西域国名，天宛马体形好、听话、快速、适于长途行军，在游牧民族的征战中发挥了重大作用。在成吉思汗时代，天宛马成为蒙古大军发动“闪电战”，横扫欧亚大陆的重要工具。

70级纯血马：纯血马是世界最快的马种，也是最名贵的马种。其渊源可追溯到3世纪阿拉伯马及柏布马(Barb)引入英国之时。纯种马头形优美，身躯修长，胸阔，背短。腿骨短，脚步轻快，步幅长。性敏感，易激怒。

80级汗血马：汗血宝马，本名阿哈尔捷金马，此马产

于土库曼斯坦科佩特山脉和卡拉库姆沙漠间的阿哈尔绿洲，是经过三千多年培育而成的世界上最古老的马种之一。阿哈尔捷金马头细颈高，四肢修长，皮薄毛细，步伐轻盈，力量大、速度快、耐力强。目前，汗血宝马的最快速度记录为84天跑完4300公里。亚历山大·马其顿、成吉思汗等许多帝王都曾以这种马为坐骑。

异性骑乘：——种类繁多的异形坐骑



30级凶豹：豹子是动物中相当成功的猎手。从沙漠到雨林，从平原到高原，豹子不论走到哪里都能生存。。100万年的进化过程，造就了这种几乎完美的食肉动物。《成吉思汗》异性坐骑系统中力量资质非常突出，是近攻职业比较喜欢的骑乘。

30级奔羚：种类繁多，体型优美、轻捷，四肢细长，蹄小而尖，机警。有的种雌、雄均有角，有的仅雄的有角。尾长短不一。一般生活在旷野或沙漠，有的栖息于山区地带。《成吉思汗》异性坐骑系统中敏捷资质非常突出。

30级天鹅：全身羽毛白色，嘴多为黑色，上嘴部至鼻孔部为黄色。它们的头颈很长，约占体长的一半，在游泳时脖子经常伸直，两翅贴伏。由于它们幽雅的体态，古往今来天鹅成了纯真与善良的化身。在《成吉思汗》的世界中，坐骑系统中智力资质非常突出。

30级河马：河马的特点是吻宽嘴大，四肢短粗、躯体像个粗圆桶。鼻孔在吻端上面，与上方的眼睛和耳朵呈一条直线。这样它全体潜伏水中只须将头顶露出水面就能嗅、视、听兼呼吸了。《成吉思汗》异性坐骑系统中体质资质非常突出，在游戏里颇受女性玩家所喜爱。

30级蜘蛛：据文献记载，全世界的蜘蛛已知约有4万种，中国记载约3000种，是所有女性都害怕的骑乘之一，拥有八只毛茸茸的细腿，支撑这中间圆滚滚的身型，蜘蛛在30级的所有骑乘里是属于均衡型骑乘。

50级烈狮：以食肉为主体型巨大的丛林之王，狮子是唯一一种雌雄两态的猫科动物。狮子的前肢比后肢更加强壮，它们的爪子也很宽。狮的尾巴相对较长，末端还有一簇深色长毛。狮子一般以食肉为主。所以不言而喻，在《成吉思汗》的世界里，狮子属于力量资质较发达的宠物。

50级驯鹿：驯鹿头长而直，耳较短似马耳，额凹；颈长，肩稍隆起，背腰平直；尾短；主蹄大而阔，中央裂线很深，悬蹄大，行走时能触及地面，因此适于在雪地和崎岖不平的道路上行走，奔跑速度极快。在《成吉思汗》的世界里，驯鹿属于敏捷资质较发达的宠物。

50级瑞鹤：丹顶鹤羽色素朴纯洁，体态飘逸雅致，鸣声超凡不俗，在《诗经?鹤鸣》中就有“鹤鸣于九皋，声闻于野”的精彩描述。在中国古代神话和民间传说中被誉为“仙鹤”，成为高雅、长寿的象征，在诗词和中国画中，常被文学家、艺术家作为主题而称颂。作为仙级骑乘，智力资质无疑是在其他资质里出类拔萃的。

50级铁犀：犀牛是陆生动物中最强壮的动物之一。约6千万年前犀牛就已出现，现在世界上共有黑犀牛、白犀牛、印度犀牛、苏门答腊犀牛和爪哇犀牛等5种。犀牛有异常粗笨的躯体，短柱般的四肢，庞大的头部，全身披着铠甲似的厚皮。做为体质宠物在《成吉思汗》的世界里是不可替代的骑乘之一。

50级蝎子：蝎子是蛛形纲动物，蜘蛛与螨亦同属蛛形纲。它们典型的特征包括瘦长的身体、螯、弯曲分段且带有毒刺的尾巴。陆地上最早的蝎子约出现于四亿三千万年前的希留利亚纪(志留纪)。做为优秀的昆虫，蝎子也是均衡性骑乘。

70级剑齿虎：在距今3500万年前的渐新世出现了古剑齿虎，剑齿虎的体形大约与现代虎差不多，但是它的上犬齿却比起现代虎的犬齿大得多，甚至比野猪雄兽的獠牙还要大，如同两柄倒插的短剑一般。如此特殊而长大的犬齿，只需一对就可戮入猎物身体的深处，并且可以尽量地扩大伤口，造成猎物的大量出血而死亡。是高级骑乘里力量资质非常之高的异形骑乘。

70级蛮牛：拥有无比巨大的双角、毛长皮厚长相凶狠，但这都不是蛮牛的最厉害的地方，蛮牛拥有其他骑乘都无法比拟的敏捷和速度，与其硕大的身材截然不符。一只成年的蛮牛可以说是远攻职业最好的伙伴之一。

70级凤凰：是中国神话传说中的神异动物和百鸟之王，凤凰特征是：“鸡头、燕颔、蛇颈、龟背、鱼尾、五彩色、高六尺许”。神话中说，凤凰每次死后，会周身燃起大火，然后其在烈火中获得重生，并获得较之以前更强大的生命力，称之为“凤凰涅盘”。如此周而复始，凤凰获得了永生，故有“不死鸟”的名称。不死的凤凰代表这高级骑乘里智慧的代表，是所有法系职业都梦寐以求的极品坐骑。

70级猛犸：猛犸是鞑靼语“地下居住者”的意思，曾经是世界上最大的象。它身高体壮，有粗壮的腿，脚生四趾，头特别大，在其嘴部长出一对弯曲的大门牙。它身上披着黑色的细密长毛，皮很厚，具有极厚的脂肪层，厚度可达9厘米。从猛犸的身体结构来看，它具有极强的抵御伤害的能力。是70级骑乘里绝对体质资质最高的宠物。



70级螳螂：螳螂，亦称刀螂，无脊椎动物，属于昆虫纲有翅亚纲螳螂科，是一种中至大型昆虫，头三角形且活动自如，复眼大而明亮；触角细长；颈可自由转动。前足腿节和胫节有利刺，胫节镰刀状，常向腿节折叠，形成可以捕捉猎物的前足。一直可以骑乘的成年螳螂，可以说是攻守兼备的优秀骑乘，所以和30级、50级的骑乘一样，昆虫系的螳螂也是均衡骑乘。

B：详细易懂的骑乘详解

骑乘捕捉

铁骑马场：为每个国家独有，其他国家的玩家不能进入，能捕捉普通、良品、珍品三种属性的马匹。

金戈马场：为四个王国共有的地方，四个王国的玩家都可以进入，可以捕捉普通、珍品、极品三种属性的马匹。

异兽掉落：在囚笼岛、和氏璧、财神殿三处副本，击败最后的Boss后，随机会出现隐藏Boss，九旄战神，击败九旄战神可以百分之百获得一只它当时所骑乘的宠物。囚笼岛掉30级凶豹、奔羚、天鹅、河马；和氏璧掉50级烈狮、驯鹿、瑞鹤、铁犀；财神殿掉剑齿虎、蛮牛、凤凰、猛犸。打败九旄战神的玩家，系统也会在公共频道张贴出：XXX打败了XXX地点的九旄战神，九旄战神丢下了XXX骑乘后逃跑。

18魔君：每天晚上23点整刷新的十八魔君也会100%掉落昆虫系的骑乘，他们分别在公共区域粮仓一层和五层，仙人谷三层。粮仓一层出蜘蛛，粮仓五层出蝎子，仙人谷三层出螳螂。

骑乘等级

不同于普通养成游戏里的规则，在《成吉思汗》的世界里，是以实力（等级）的标准划分坐骑的，实力（等级）越高可以携带的坐骑数量也就越多。

玩家等级	可携带坐骑数量
1～9	1
10～19	2
20～29	3
30～39	4
40～49	5
50～100	6

骑乘品质

普通：游戏中普通属性的马匹一般都是以这种马匹的基础名命名（例：三河马），属性相对于其他三种马匹是最低的。

良品：游戏中良品属性的马匹一般都是以良品＋这种马匹的基础名命名（例：良品三河马），属性相对于其他三种马匹是较低的。

珍品：游戏中良品属性的马匹一般都是以珍品＋这种马匹的基础名命名（例：珍品三河马），属性相对于其他三种马匹是较高的。

极品：游戏中良品属性的马匹一般都是以极品＋这种马匹的基础名命名（例：极品三河马），属性相对于其他三种马匹是最高的。

骑乘属性

游戏中马匹根据马匹的资质分为力量、智力、敏捷、体制和全能五种：

力量马：资质以力量为主，更为适合战士、剑侠这种近战攻击职业。

智力马：资质以智力为主，更为适合先知、萨满这种魔法攻击职业。

敏捷马：资质以敏捷为主，更为适合火枪、骑射手这种远程攻击职业。

体制马：资质以体制为主，能增加玩家的HP，适合全职业尤其PK使用。

全能马：资质包括力量、智力、敏捷、体制四种属性，因为全能等级越高，马的属性越好，所以适合各种职业。

骑乘升级

骑乘也有自己的经验，在骑乘名称下面的就是经验条显示框，表示形式为M/N，里面显示了骑乘升级所需的经验和骑乘的当前经验。当然骑乘也不是可以无限升级的，你忠实的伙伴等级不能超过你5级，否则就不会再获得经验了。

骑乘养成

当然捕捉到不同的骑乘，其资质和成长也是不尽相同的。在游戏中，骑乘的某些属性可以在道具的作用下进行提升，比如资质道具，使用资质道具可以提升骑乘的对应资质数值。找到骑乘道具使用师，与其对话，将获得的骑乘道具放入道具框，就可以完成对骑乘使用道具的过程。

骑乘四项基础属性分别为力量、体质、敏捷和智力，相同等级的宝宝骑乘的资质属性比非宝宝骑乘的资质基础属性要高。在骑乘基础属性右边的是骑乘资质信息，骑乘资质设有上限，只会通过道具来对宝宝进行还童来提升骑乘的资质数值。能力点数框显示的是骑乘升级后所获得潜能点数，拥有的骑乘每升一级都会获得2点潜能点。

骑乘繁殖

骑乘界面的右上方显示了骑乘头像，骑乘头像根据骑乘种类的不同而进行变换。骑乘头像下面显示的代数表示马的繁殖次数，1代马就是未经过繁殖直接捕获而获得的，如果是2代马，就说明马是经过繁殖而获得的。

骑乘进行繁殖需要有主骑乘和副骑乘，主骑乘需要到达60级才可以进行繁殖，副骑乘对等级没有任何要求。骑乘繁殖时，二代骑乘的技能继承主骑乘，各项资质比主骑乘的各项资质均提升5，起始的属性点和骑乘外形从副骑乘处继承。 骑乘繁殖后，二代骑乘为变异骑乘。需要找到NPC进行骑乘繁殖，

找到骑乘繁殖NPC，点击下拉菜单，可以挑选需要繁殖的骑乘。骑乘界面上显示了骑乘的所有信息，有基础信息、资质信息和技能信息。 点击开始交配按钮就可以进行骑乘繁殖了，成功后，系统会在游戏屏幕中央位置提示交配成功。



C：分门别类的骑乘技能

骑乘和人物一样，除了经验，也会有技能。除了骑乘天生附带的技能以外，还有依照各职业相配合的技能，比如战士系技能：猛击；先知系技能：偷袭等等很多，初级的技能在王城东大街是可以买到的，而高级骑乘技能只能依靠掉落获得了。可以找到骑乘道具使用师，将对应的开放技能槽的道具放入使用的物品格中，就可以开启对应的技能。

技能资料

资质组：健体、蛮力、追影、聪慧、全能

普通组：粹毒、集中、裂甲、热血、冷静、狂暴、免伤、盲目、无视、灵巧

特殊组：闪避、命中、爆击、防御、强韧、杀伤、悟性、活力、强攻、瞄准、施法

攻击组：乱战、破军、魔灭、猛击、连环、偷袭

回复组：回春、回复

辅助组：狂攻、精确、精研

控制组：伤筋、击晕、狂吼、沉寂、定身

回魔组：怒气、精力、箭囊、弹药、法力、圣力





资质组：健体、蛮力、追影、聪慧、全能

获得条件：宠物自带，可使用还童书更改。

升级条件：大都骑乘技能大师。

技能等级划分：（健体、蛮力、追影）一级影响率140%，二级影响率150%，三级影响率160%，四级影响率170%，五级影响率180%

技能等级划分：(全能属性)一级影响率100%，二级影响率110%，三级影响率120%，四级影响率130%，五级影响率140%

普通组：粹毒、集中、裂甲、冷静、狂暴、集中、免伤、盲目、无视、灵巧

获得条件：生活技能驯马术制造。部分技能为副本Boss掉落。

升级条件：金币商店。

技能等级划分

粹毒（一级秒毒30血、二级秒毒45血、三级秒毒60血、四级秒毒75血、五级秒毒90血）

裂甲（一级降防30点、二级降防50点、三级降防70点、四级降防90点、五级降防110点）

热血（一级增加100体、二级增加150体、三级增加200体、四级增加250体、五级增加300体）

狂暴（一级加暴击10点、二级加暴击15点、三级加暴击20点）目前只有三级。

免伤（一级加免伤10%、二级加免伤15%、三级加免伤20%）目前只有三级。

无视（一级降免疫5点、二级降免疫10点、三级降免疫15点）目前只有三级。免疫即韧性。

集中（一级降闪避10点、二级降闪避15点、三级降闪避20点）目前只有三级。

冷静（一级降暴击5点、二级降暴击8点、三级降暴击11点）目前只有三级。

盲目（一级降命中12点、二级降命中16点、三级降命中20点）目前只有三级。

灵巧（一级增加闪避10点）目前只有一级。

特殊说明：普通组里的所有技能，前提都是只有10%的几率出现，维持15秒。降敌人属性的都是攻击敌人的时候几率出现，而加本身属性的则是受到攻击的情况下几率出现。

特殊组：闪避、命中、爆击、防御、强韧、杀伤、悟性、活力、强攻、瞄准、施法

获得条件：从三大经验副本内爆出，囚笼岛爆强攻、瞄准、施法、防御；和氏璧爆悟性、活力；而财神殿爆闪避、命中、爆击、强韧、杀伤。

升级条件：大都骑乘技能大师。

技能等级划分

闪避（一级增加5点、二级增加7点、三级增加9点、四级增加11点、五级增加13点）；

命中（一级增加7点、二级增加7点、三级增加9点、四级增加11点、五级增加13点）；

爆击（一级增加5点、二级增加7点、三级增加9点、四级增加11点、五级增加13点）；

防御（一级增加20点、二级增加30点、三级增加50点、四级增加70点、五级增加90点）；

杀伤（一级暴伤5%、二级暴伤7%、三级暴伤9%、四级暴伤11%、五级暴伤13%）；

悟性（一级经验5%、二级经验7%、三级经验9%、四级经验11%、五级经验13%）；

活力（一级增加100点、二级增加150点、三级增加200点、四级增加250点、五级增加300点）；

强攻（一级增加50点、二级增加70点、三级增加90点、四级增加110点、五级增加130点）；

瞄准（一级增加50点、二级增加70点、三级增加90点、四级增加110点、五级增加130点）；

施法（一级增加50点、二级增加70点、三级增加90点、四级增加110点、五级增加130点）；

攻击组：乱战、破军、魔灭、猛击、连环、偷袭

获得条件：生活技能驯马术制造。

升级条件：金币商店。

技能说明：在攻击目标时有10%的几率对目标造成（乱战、破军、魔灭均为群攻技能6个为上限；猛击、连环、偷袭为单体攻击技能）额外伤害。造成伤害受骑乘的（乱战、猛击为力量；破军、连环为敏捷；魔灭、偷袭为智力）属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。

回复组：回春、回复

获得条件：回复为生活技能驯马术制造。回春在各国王城骑术技能大师那里均能购买到。

升级条件：金币商店。

技能说明：在受到伤害时有10%的几率（回春是每2秒回复一定的生命，并维持20秒；回复是一次回复一定生命）。回复效果受骑乘体质属性影响与资质影响，技能等级越高，效果越强。

辅助组：狂攻、精确、精研

获得条件：生活技能驯马术制造。

升级条件：金币商店。

技能说明

狂攻（一级增加100点、二级增加150点、三级增加200点、四级增加250点、五级增加300点）；

精确（一级增加100点、二级增加150点、三级增加200点、四级增加250点、五级增加300点）；

精研（一级增加100点、二级增加150点、三级增加200点、四级增加250点、五级增加300点）；

特殊说明：辅助组里的技能均为增加攻击，狂攻是近攻、精确是远攻、精研是魔攻，且都是攻击敌人的时候有10%的几率出现，维持15秒。

控制组：伤筋、击晕、狂吼、沉寂、定身

获得条件：生活技能驯马术制造。

升级条件：金币商店。

技能说明：伤筋一级为减少移动速度20%，15秒，二级为减少移动速度30%，15秒。其余技能均为控制敌人的技能。一级都为2秒，二级都为3秒，控制组技能目前都只有两级。

回魔组：怒气、精力、箭囊、弹药、法力、圣力

获得条件：生活技能驯马术制造。

升级条件：金币商店。

技能说明：

怒气（一级回复20点怒气、二级回复30点、三级回复40点、四级回复50点）目前只有四级。

精力（一级回复20点能量、二级回复30点、三级回复40点、四级回复50点）目前只有四级。

箭囊（一级回复1支弓箭、二级回复2支、三级回复3支、四级回复4支）目前只有四级。

弹药（一级回复1颗子弹、二级回复2颗、三级回复3颗、四级回复4颗）目前只有四级。

法力（一级回复5%魔法、二级回复6%、三级回复7%、四级回复8%）目前只有四级。

圣力（一级回复5%魔法、二级回复6%、三级回复7%、四级回复8%）目前只有四级。

特殊说明：这6项技能，分别对应六大职业，非本职业技能是无效的。怒气武士专用；精力剑侠专用；箭囊骑射手专用；弹药火枪手专用；法力先知专用；圣力萨满专用。

D：梦寐以求的主动技能

关于主动技能

主动技能是所有某资质专精的异兽都可以用还童书来洗出来的技能，主动技能需要主人手动发动，相当于这个职业多了一个技能一样，一般冷却为1分钟所有。而全能型宠物：蜘蛛、蝎子、螳螂由于各项属性均衡，综合数值较高所以无法洗出主动属性，而战马由于也是均衡类的属性，而且不属于异兽，所以也没有主动属性，很多新手玩家就不要再浪费宝贵的还童书了。

关于骑乘拥有

而主动技能分三个档次，分别是：30级异兽可以洗出来的1档主动技能，都是单体攻击技能；50级可以洗出来1档和2档主动技能，2档主动技能均为群攻技能；70级异兽可以洗出来的1档2档和3档主动技能，3档主动技能都为较强的控制技能。

关于主动数量

主动技能是取决于异兽携带等级的高低而决定数量的，通常30级和50级的异兽最多只能洗出一个主动技能来，而70级的异兽则最多可以洗出两个主动技能来。

30级主动技能：

无刃：对目标造成一次近攻伤害，伤害数值受骑乘的力量属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合力量资质高或全部加力的骑乘。

锋芒：对目标造成一次远攻伤害，伤害数值受骑乘的敏捷属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合敏捷资质高或全部加敏的骑乘。

九天：对目标造成一次魔攻伤害，伤害数值受骑乘的智力属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合智力资质高或全部加智的骑乘。

祝福：每2秒恢复少量的生命值，持续20秒。恢复效果受骑乘的体质属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合体质资质高或全部加体的骑乘。

50级主动技能：

震撼：对目标周围最多6个目标造成一次近攻伤害，伤害数值受骑乘的力量属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合力量资质高或全部加力的骑乘。

羽锋：对目标周围最多6个目标造成一次远攻伤害，伤害数值受骑乘的敏捷属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合敏捷资质高或全部加敏的骑乘。

魔舞：对目标周围最多6个目标造成一次魔攻伤害，伤害数值受骑乘的智力属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合智力资质高或全部加智的骑乘。

回生：一次性回复一定的生命值，持续20秒。恢复效果受骑乘的体质属性与资质影响，技能等级越高，效果越强。适合体质资质高或全部加体的骑乘。

70级主动技能：



大喝：使自身周围最多6个目标眩晕，持续2秒。
致伤：使目标移动速度减少30%，持续5秒。
无畏：对所有伤害减免60%，持续10秒。
无双：使主人无敌3秒。

关于70级主动技能：

70级的主动技能猛犸、蛮牛、凤凰、剑齿虎都可以洗的出来，而且都非常适用，属于控制类技能，当然洗出两个主动技能的宠物更是极品中的极品，不过几率非常低，能洗出来的人可以说是被上天所眷恋。尤其我需要重点说明的主动技能：无双。可能很多人都知道无双是国王坐骑：神兽麒麟上自带的主动技能，简单的说就是无敌，非常有用。而且无双还有一个特殊的功效就是开启的同时瞬间清除所有非恐惧异常状态，简单点说就是除了恐惧无法使用外，其他任何时候开启都可以瞬间把所有叠加在你身上的例如：眩晕、失明、粹毒、持续掉血等等一切Debuff清除的干干净净。

E：关系重大的资质算法

在《成吉思汗》的世界里，勇士们的骑乘也有精确的衡量标准，而且是四围，要比美女还多一围来衡量品质。

骑乘的四围分别是：力量、体质、敏捷、智力。而最终确定骑乘品质的标准，则是四项相对应的资质属性，资质其实才是真正给骑乘的品质定终身的重要因素。

千万不要认为资质属性就是升一级加多少多少点那样的简单，资质成长并不是直观的加在四围上的。那么资质的真正意义在那里呢？我们通过加点实验发现：《成吉思汗》的所有骑乘都有被动属性，或是被动加力属性，或是被动加敏属性，而被动属性的变化，是直接取决于资质的高低的。

我们为了实验资质属性的具体化，特意抓取了4匹不同资质的骑乘，这些骑乘均为1级被动增强技能；为了实验的严谨性，我们加的都是骑乘自带的被动技能属性（即：聪慧加智力、蛮力加力量、健体加体质等），把属性加到了51、61、71、81、91、101这个特定点数。属性从51到101，分5档以10点属性为一个阶段单位计算资质特性：

属性值	资质133	资质146	资质153	资质154
51	加成95点	加成104点	加成109点	加成110点
61	加成114点	加成125点	加成131点	加成132点
71	加成132点	加成145点	加成152点	加成153点
81	加成151点	加成166点	加成174点	加成175点
91	加成169点	加成186点	加成195点	加成196点
101	加成187点	加成207点	加成217点	加成218点
1点属性	加成1.85点	加成2.05点	加成2.15点	加成2.15点

结论1：从横向对比可以看出，资质的高低直接影响属性点的最终累计。当骑乘的属性都为51的时候，资质133的骑乘就比资质146的骑乘少9点属性，而对比资质153的骑乘属性更是少了14点属性。当骑乘的属性都为101的时候，资质133的骑乘比资质146的属性少了20点属性，而对比资质153的骑乘属性更是差距了30点。



结论2：从纵向对比可以看出，实际上资质增强的是每一个属性点之间的差距，经过具体数据测算出的结果，资质133的骑乘和资质146的骑乘之间的差距就是0.2左右，而和资质153的骑乘之间的差距扩大到了0.3左右。一级属性就差了30%。当一个骑乘从1级最终练到50级、100级的时候，这个差距就可能是上百点的属性差。

结论3：从最后两匹资质153和154的骑乘来看，当属性为51的时候，实际差距只有1，当骑乘属性101的时候，实际差距仍然只有1，那么说明资质153和资质154实际的差距相差甚微，理论上控制在51点属性点多1点资质加成，102点属性点多2点资质加成。

从以上结论可以看出，每个阶段的骑乘应该在10左右的资质浮动，提升的比例也就是1点属性增加15%~20%的属性加成，那么建议大家每20级更换一匹新骑乘，这样会提高到30%以上的属性加成，那么我们的攻击力、防御力等属性才会越来越强。

以上的算法，只是骑乘里最初级的资料累加结果，只是《成吉思汗》骑乘系统里的冰山一角，高级的骑乘不但有超过200的资质，还会带有二级、三级、四级或甚至更高级别的被动属性增强技能。

F：日积月累的经验心得

什么异兽才是好异兽

由于大多数异兽都是强化了某项属性，而且只有被动属性技能才能真正给人物加成上百上千的属性点，所以必须洗出相对应的被动属性技能才算是最初级的成功。而被动属性技能有健体、蛮力、追影、聪慧、全能五种，再配合相应的良品、珍品和极品，所以成功的几率只有1/15。通常我们说：凶豹、烈狮和剑齿虎，蛮力都是最佳被动属性技能；奔羚、驯鹿、蛮牛，追影是其最佳被动属性技能；天鹅、仙鹤、凤凰，聪慧都是最佳被动属性技能；河马、犀牛、猛犸，



健体都是最佳被动属性技能，蜘蛛、蝎子、螳螂，全能都是最佳被动属性。并不是说必须洗出资质相对应的属性才算是极品，由于极品全能其实也是个不错的属性，所以还童初级成功的几率就非常高了。

高级异兽里，必须洗出主动+专项+极品才算是好异兽，而究极异兽都是双主动技能+极品资质+相应的被动属性技能。笔者就曾经看到过一只极品资质214、蛮力、主动技能分别是震撼和无畏的剑齿虎，可以说的上是全服第一。

均衡资质的全能骑乘

在《成吉思汗》的世界中，所有的马匹和昆虫系骑乘都是全能型宠物。而全能属性恰恰是最受争议的属性之一，因为全能属性是均衡属性，对于单体属性来说没有特别的强化，对比其他单体属性来说，属性影响率更是少了40%。但是，高级全能宠对于任何职业来说都是非常有用的。全能宠讲究的是中庸之道，中庸者讲究的是处理事情并无一定之规，只要合理恰当就好。用战士来举例，一个70级的大象大约能加1000多点体力，而70级同级别的螳螂全部属性加体质，则最多加750多体力。但是全能型坐骑其他资质也高，而且也增加。就比大象多了300多点力量、300多点敏捷、300多点智力。刨除智力无用以外，力量是加攻击和命中，敏捷是加闪避的。300多点敏捷可以加6、7点宝贵的闪避，这是大象无法比拟的。如果是一个萨满的话，那么其四项属性都是有用的，所以说全能宠物非常有用。

骑乘技能的选择

针对于骑乘的选择，可谓是仁者见仁、智者见智。不过归根结底，骑乘还是按照其需要来选择对应的技能书。比如一只烈狮，针对于攻击职业来说，分别可以打上猛击、爆击、狂暴、杀伤、强攻、乱战、狂攻、怒气等等增加攻击输出的技能。对于一只以防御为主的猛犸象来说，热血、免伤、防御、强韧、回春、回复都是非常不错的防御技能。而对于一只均衡属性的全能螳螂来说，我的选择还是以粹毒、闪避、灵巧、回春、裂甲、无视、击晕等等PK为主的技能。由于大家所认知的技能的使用不同，所以自己的骑乘技能还是多听听大号们的意见，综合自己在游戏中的用途来打书吧。

前面的技能归类已经把所有技能分门别类的归成了各个组，所以在这里郑重的告诉大家，除了普通技能组以外，其他组的技能在同一匹骑乘身上，只能放一个。比如回复和回春互相会替换，只能上一个，防御和爆击、强攻也只能选择一个。原因就是官方害怕出现：爆击、杀伤、强攻、防御这样攻防兼备的超级宠物。

特殊说明的技能

回春：很多人可能认为回春是垃圾技能，根本没有回复好。但是实际用高级变异螳螂（全能+体）和高级猛犸象(健体+体)来实际考察四级回春与四级回复对比，再加上PK时候的综合使用情况来说，实际上两个回复技能都是不可或缺的好技能。回春的用途是在装备较强，掉血较慢的情况下，持续回血。总回复能力要大于一次性回血的回复，是持久战最好的回血技能。而回复则是在掉血较快的情况下，或者在血少的职业使用，一次性救命于一线的。强烈建议装备比较不错的玩家在体质或体质加点较多的坐骑上打回春而不是回复。高级号们也不想看到，只费了100的血就被激发一个回1500血的回复吧……..

狂吼：比较被人忽略的技能，而且经常被人指指点点，但可以说是高级PK里较强的控制技能之一。原因何在？因为狂吼就是恐惧，而恐惧在目前的《成吉思汗》里是无解的，就是说如果这个技能被换成击晕，我们还可以用无双或者萨满的雪神附体是可以清除掉的。而狂吼出的恐惧则无任何方法清除，你只能不受控制的等待恐惧状态的结束，在高级PK里是非常管用的一个技能。而被人指点的原因则是：很多副本需要打定位怪，比如财神殿的炮台，而狂吼一出，基本炮台就满血了，是被队友所唾弃的一个技能。

关于变色异兽

有时候我们会在王国和大都看到颜色不同的异兽骑乘，这是为什么呢？因为这些骑乘都是70级以上经过繁殖的变异骑乘，而且只限于70级的异兽。剑齿虎变异后外观将变成白色带有黑色斑纹；蛮牛变异后将变成黄金色；凤凰变异后将变成火红色；猛犸变异后将变为奇怪的紫色；而螳螂变异后将回归绿油油的碧色。由于繁殖需要两只珍贵的70级异兽，所以变异后的骑乘非常值钱，也非常拉风。

不知不觉中，洋洋洒洒写了一万多字了。实际上八个月的体验时间，对于我来说，还可以写出更多文字来，尤其是各种关于骑乘的经验。在最新的版本《初章——帝国的远征》还增加了五种龙骑，但可惜的是，由于我们还未有等级80级的人物，服务器中也没有达到80级的玩家，所以龙骑我无缘得见，更不知道其属性和崭新的技能，所以在本次的文章里没有涉及。也许到大家看到杂志出版的时候，已经有超过80级的高级玩家抓到神秘的龙骑了，到时候在与大家分享龙骑的体会吧。最后希望有骑乘经验的朋友们也分享出自己的经验和心得，大家随着成吉思汗的大军一起征服世界。P



乘长风，破长空——《天下贰》飞行系统

《天下贰》是一款网易经过六年时间倾情打造出来的3D网游大作，中华国韵深入浅出，大荒世界情深意浓。在坎坷的中国国产网游成长之路上，《天下贰》经历了内测、回炉、开放内测之后，终于在9月20日成功迈出了公测的第一步。

烽火战场、独门绝技、元魂幻化、乱世称霸、昆仑灵兽、中华副本，《天下贰》利用自己卓越的品质，为喜好中国风的玩家们带来了前所未有的视觉震撼，博得了无数粉丝们的钟爱。始终依赖用户导向和迭代开发的理念、精益求精止于至善的开发精神，使得《天下贰》系统玩法丰富多彩，让人拍手叫绝。置身于《天下贰》中，您玩的不再是一款游戏，而是在与上古文化、千年文明进行着一次亲密的接触，是一次奇妙的上古玄幻传奇之旅。

长期以来，中国国产网游始终缺少一个真正的扛鼎之作。无数英雄豪杰为之扼腕，多少玩家粉丝为之哀叹，但国韵网游《天下贰》浴火重生之后，这个存在于关注中国国产网游的人心目中的遗憾早已烟消云散。依托于《山海经》《搜神记》《太平广记》的史诗巨作《天下贰》，带给广大玩家的不但是古色古香的中国风韵，更是一种长久以来未被满足的喜悦感。无论是在场景设计和故事背景搭建之上，《天下贰》为国产网游制定了一个新的品质标准，而这也让她毫无疑问的成为中国国产3D网游的领先者。

就在最近的《天下贰》例行更新中，又增添了新的玩法——“飞行系统”。当您穿过一片迷幻般的森林时，是否有过飞临上空俯视林间的想法？当您看到一处处气势恢弘的建筑时，是否有过乘骑苍鹰掠过其上的念头？现在这一切你都能在《天下贰》中感受到了。

虽说目前在《天下贰》中开放的只是新手区部分的定点飞行，但就是这些，已经让广大的玩家赞不绝口。在后期，游戏中还将在现有的各个地图中开放飞行路线，在随后推出的新场景中，将完全适应飞行系统的要求，到时玩家将乘骑自己所培养的灵兽，任意的在场景飞行了。

不必说霸气神勇的苍鹰，也不用说仙气四溢的白鹤，单是那帅气的御剑而行的人们，就有无限的吸引力。甘供云麓弟子所驱使的金色凤凰，辅助冰心弟子溪中漂流的彩荷漂舟，再加上往来于各个地区的摇渡小舟，这些都早已成为人们所津津乐道的新鲜事。

在新手区之一的天虞岛，您就有机会体验到御剑而行的美妙感受。只要您寻找到弈剑门派的飞行掌管人，就可以乘仙剑环顾天虞岛了。一路上，除了翠竹青山之外，您还可以欣赏到弈剑门派内的旖旎风光。“寻仙访踪，御剑飞行；清馨淡雅，空谷留音。”恬静的天虞岛，搭配上这些御剑而行的侠士，更是一派生动的江湖风貌，使人愈发难以割舍眼前这良辰美景。





在天虞岛，除了可以踩剑飞行外，还有冰心堂弟子所坐的彩荷莲舟漂流在潺潺小溪之上。莲者，出淤泥而不染，正好切合了冰心弟子们“岐黄治世，洁心助人”的特点。顺着小溪漂亮，沿途还能看到青青的芦苇荡，静谧的睡莲以及那摄人心魄的高山流水。“静坐湖中一扁舟，笑看世间无尽事”，当你乘坐那彩荷在水中徜徉的时候，会不会产生这样的念头呢？而两岸的旖旎风光一闪而现，您到达终点之后，会不会有点不舍之情呢？

除了这些，您还可以通过岛上渡口自由的来返九黎和天虞岛。坐上小船之后，渔夫会自动的将您送达目的地，在沿路上还能看到奇妙的象鼻山和美丽的湖光山色。“两岸青山相对出，孤帆一片日边来”。坐着小舟，迎接朝阳的感受是满怀憧憬的；即便是到了夜晚，看看那亮着灯光的码头，再看看挂着渔灯的小船，这也是一种恬然之美。美的至高境界，就是天人合一的生活，这点您感受到了么？

在“太古铜门”地区，主要的飞行坐骑就是苍鹰了。鹰，代表着力量，是强者的象征，只有真正的强者才能驯服它们。“伏苍鹰之脊背，看世间之风云”。登高了才能看得远，飞高了才能看得清。除此之外，云麓弟子的座驾金乌，太虚弟子的仙鹤也是太古铜门地区天空中的风景线。

秉性刚直的苍鹰，飘逸如仙的白鹤，熠熠生辉的金乌，所有的这些都构成了太古铜门地区的飞行元素。在飞行的途中，侠士们不仅能看到身边的高山白云，也能俯视那地上的芸芸众生，这种感觉远远胜过往昔的环视四周的感觉。

《天下贰》飞行系统，为您带来全新的视觉感受。虽说目前仅仅是开放了定点飞行模式，大家只能通过转动视角来观察周边的物事，但是在后期，自由飞行一定会出现，那个时候大家就可以驱动自己的灵兽或者驾驭珍兽，自由自在的在场景中飞行了。“御风而行，乘剑访仙”这些往日只能在梦中寻找到的奇妙感受，《天下贰》将带给您！P

寻完美宠物 《开心》宠物玩转内外兼修

Kx.91.com

养宠玩乐体验开心网游生活，精彩花花世界时刻上演宠物“绝活”。与“开心大使”周星驰携手合作的Q版回合制网游《开心》，不断为玩家推出新体验、新乐趣，近日，花样养宠新添“内丹修为”，实现宠物成长内外双修，开启极品宠物的评定新标准。既然“内丹修为”已经是养宠达人街谈巷议的热门话题，人人都想在第一时间揭开它的“神秘面纱”。别急，今天小编除了继续介绍开心宠物的最新养成术，让你懂得如何利用“内丹修为”成就超级宝贝，惊喜超乎想象哦！



初阶揭秘：绝非花瓶，宠物的多才多艺

个性的造型、可爱的表情，这样的宠物在《开心》眼里是不够的。要知道，《开心》的幻兽宝宝可是多才多艺，不但有超Q的拉风造型，还肩负不同的工作职能，让你同时拥有官职宠、PK宠、骑乘宠等功用各异的宠物，享受最切实的帮助。比如所有宠物都能出征战斗，施展宠物技能。拥有特殊功能的宠物能出任官职，为你捉宠、增加战斗力、提升防御等。有的还有带有天赋、技能，出手能让怪物冰冻或是附带强大的反击……各种稀奇趣事都会降临，带来意想不到的惊喜。

外在幻化：孵化蛋宠，至尊幻化有质量

想组建一支宠物军团吗？《开心》可同时培育多只宠物，随喜好通过星级幻化“提拔”得力干将，让它们外在拥有高等星级，享受五段进阶的拉轰造型，当然同时变化的还有实力。此外，开心幻化也看门道，喂食宝宝宠、“水晶儿”幻化，是提升宠物星级的常见方法之一。但是想要最快的幻化捷径，非“蛋宠孵化”莫属。不但能孵化出宝宝宠、好属性的蛋宠，还有机会孵化至尊宠，让你的爱将星级在瞬间大涨，实力飞跃提升。同时，孵化的蛋宠还能轮回、好友之间互赠，让每一只蛋宠准确完成各自的使命，绝对不浪费一只蛋宠的心意。





内涵强化：内丹修为，德艺并重全靠它

内丹修为的开放，令幻兽宝宝真正实现内外双修，同时改变的还有极品宠物的标准，可见内丹修为对宠物的重要性。通过宠物评定，可以一目了然其内丹修为评分。评分越高，改变的不止是宠物的品种，还能掌握更多宠物内丹技能，让宠物的攻击实力更上一层楼。因此，提升宠物的内丹修为成为重中之重，当前可通过喂食高修为的“水晶儿”、同类幻兽红宠来提升，也许未来还会提供更多的幻化玩法，一起拭目以待吧！

不知不觉，《开心》公测已经接近半年了。随着游戏开展各种精彩活动，全面征集玩家意见，花花世界在玩家的热切关注中逐渐完善，每周都会带给你全新玩法、全新惊喜，收获开心体验。赶快邀请好友一起来体验《开心》吧，五百万玩家、八大全新玩法、价值1288元的新手礼包……各种精彩，正在等你！

《开心》官方网址：kx.91.com

《梦想世界》新时尚 "暗器" 独领风骚

在人们的种种猜测与殷切的期盼中，《梦想世界》的新流派"暗器"终于问世了，众人无不摩拳擦掌加入了新流派的测试队伍中来，顿时，在新手练级区长风岛一带人山人海，众人均沉醉在测试体验所带来的种种惊喜之中，"哇，这武器怎么是发光的？""哇，这招式好华丽呀！"这究竟是一个什么样的职业，它带给我们的是怎么样的一种冲击？下面，笔者将会与大家一一分享个人体验心得。



首先，虽然为新流派，可是它的练级途径方式与先前并无两样，依然走的是长风岛-太息林地-灵石塔-幻境海岸-萤火森林这些线路，这是我们每个新手的必经的野外杀怪练级之路。此外，当我们达到20级时，就可以在自己所在国家的师道殿的导师处领取职业任务，通过完成任务而获取升级所需的经验。我们还可以通过明月镇的（126，109）处舞厅接送人进入舞厅，通过消耗300点活力在舞厅的"领舞"处换取10张舞蹈券，然后使用舞蹈券换取经验，每天可以使用舞蹈券10张。当我们在升级的过程中，还会接到不同的新手任务，在完成这些新手任务后，也能获得一定的经验奖励，同时，通过完成这些任务，我们将会逐步了解"梦想世界"，也只有这样，我们才会不断成长起来。



当我们达到10级、20级、30级、35级、40级、45级、50级的时候，可以通过完成剧情任务，从而获取比较可观的经验奖励及物品奖励。这些剧情的领取NPC通过界面栏的"信息"的"查询手册"中可以获知，譬如说10级的剧情任务，在"查询手册"的"关键词查询"一栏输入"10"，那么下面就会显示领取任务的NPC的具体坐标位置了。作为新手，在20~30级的期间，可以在明月镇的"215，104"处的名师指引人处拜高级玩家为师傅，在达到50级时，基础技能有4个以上达到45级时，就可以出师了，出师的时候会获得大量的经验奖励。可以说，升级的途径是多样化的，除了上面所述的，还有除魔任务、厨神任务等，都不失为快速升级的绝佳方式。



当然，既然为新流派，与其他流派相比，"暗器流派"自然别具一格，它的每一招每一式无不突出了作为一名刺客的"快、准、出奇不意"的特点。下面，跟大家分享下"暗器流派"的初、中级招式。



低级招式：雾里看花、寒星点点、袖里乾坤、绵里藏针、藕断丝连、七月流火、紫电穿云。

中级招式：三星伴月、想入非非（使用后当前回合抵抗一切类别为封的法术，但使用后当前回合受到的固定任务害加倍，基础速率80，基础命中110）、天女散花、投石问路（命中目标后有一定概率可以查看目标的气血、魔法值和力道值，基础速率70，基础命中110）、月落星沉、捕风捉影、如影随行、火中取栗（每提升一级招式等级，增加1%命中，基础速率60，基础命中110）、含沙射影（当对方使用力敌招式、命中则给攻击目标造成的伤害增加20%，基础威力175，基础速率50，基础命中110）、声东击西（系别：普通，基础威力140，基础速率62，基础命中110）、五毒断魂（当对方使用普通招式，命中则使攻击目标中动物毒）、烟雨断肠（当对方使用灵巧招式，命中则使攻击目标中动物毒）、鬼哭神号、无孔不入（无视对方防御进行攻击，基础威力160，基础速率62，基础命中110，基础效北100%，力敌抗性40，灵巧抗性10，群攻抗性20，普通抗性20）、梅花三弄（使用后连续攻击目标3次，只能在气血大于上限的70%使用，基础威力170，基础速率60，基础命中110，基础效率60%）。

低级招式中"紫电穿云"为群技能，个人觉得，低级时学会此招就可以了。中级招式琳琅满目，个人认为"想入非非""投石问路""火中取栗""含沙射影""五毒断魂""无孔不入""梅花三弄"这些招式要尽量学会，其中"天女散花"为群招，使用的时候非常华丽，不过，此招需要点到10级才能学会"紫电穿云"即可，此招可不学。总而言之，"暗器职业"的每一招一式在施放的时候，都非常养眼，华丽无比，而且各有所长，大家可以根据自己所好去选择学习，武器从0级开始就已经渐露光芒，这的确是独一无二的。此外，在装备上，属性最好为加敏捷，也可根据个人所好，追加"黑宝石""红宝石"等。

以上为笔者在《梦想世界》的"暗器流派"的测试体验中的个人心得，供大家参考，不足之处，以后将会补上，谢谢！

从白手起家到富甲一方 《武林群侠传2》的平民奋斗史

青春偶像励志剧《奋斗》的热播，让年轻一代的80后们都意识到“奋斗”已成为时代的最强音，就连在80后们休闲娱乐的网络游戏里也不例外。目前大多数的网络游戏均为免费，玩家进入游戏没有任何门槛，即便是不花钱的平民玩家，只要“奋斗”，都能在游戏中打出一片辉煌天下。



《武林群侠传2》是一款有着深厚中国传统文化底蕴的网游，其酣畅淋漓的后动态武侠元素和浓郁的中国风特色深受广大玩家欢迎。下面就是一位平民玩家口述自己在《武林群侠传2》中，从白手起家到富甲一方的奋斗史。顺便说一下，现在这位玩家的等级已经2转，并且背包和仓库的银两已装满10万两，浑身全是亮闪闪的神品6阶装备哟！

极品账号奖励多



《武林群侠传2》极品版公测推出的极品账号，内含全套+9成品装备、全套+7成品宝石、极品战宠、极品骑宠、海量古钱、大量精美商城道具等，总计价值高达4999元，保送玩家从0级飞升至100级，在武林中轻松驰骋！玩家无需激活码，无需其他任何条件，只要注册激活并登录游戏即可逐级获得各种奖励，拥有货真价实的巨额奖励，从此免费享受无比奢华安逸的VIP贵宾待遇，如此惊喜的极品账号是我白手起家的必要条件哦。

生肖好好玩必参加



生肖好好玩活动是《武林群侠传2》备受欢迎的一个活动，只要登录游戏就会弹出提示，让玩家选择生肖和倍数，花费很少的银两就可以参加。游戏每天例行维护后开始，每2个小时都会获得一次奖励，只要保持在线倍数还能自行累加。要是押中了生肖就能获得跟倍数一致的“武林乐透包”，没有押中也会有丰富的安慰奖。武林乐透包中可以开出神品装备，还有商城里的珍贵道具等等，因此这个活动非常划算，也让我在游戏中赚了不少银两。

每月薪资按时领

嘿嘿，《武林群侠传2》每月的超级月薪是我奋斗的主要动力，因为这部分的奖励实在太丰厚了。只要我每个月的在线时长达151个小时，再根据角色的等级和令誉值，就能领取全额的薪资。我现在2转，每个月可以领到将近2000个古钱，十几个“薪资满满袋”，还有以前领过的祝福丹、提炼器魂和造型装备就不说了。近2000个古钱和13个薪资满满袋是我在《武林群侠传2》中每个月最起码的固定收入，古钱用来在游戏的免费商城消费，免费商城中的造型时装我都用超级月薪的收入买了好几套，还有免费商城中的仙丹我也都全吃满了。薪资满满袋更是好东西，可以开出神品装备，神宠等等，我一般都把开出的宝贝转让，很赚哦。





区王从来不落下

从20级起到2转，《武林群侠传2》的每个练功地图中有区王随机出现，游戏每天例行维护后就会刷出，杀死后大约每隔3个小时就会重生。区王是很抢手，因为将它们杀死后能掉不少宝贝，包括神品的饰品，还有点金符、锻造符等等。这些东西如果自己用不上，在游戏里也能卖个不错的价钱，我背包和仓库里的那么多银两不少都来自区王掉的极品装备和道具。



运粮劫粮不错过

《武林群侠传2》运粮系统大升级后，游戏里每天晚上的7点到12点真是热闹非凡，从运粮的地点黄沙盆地到终点大都，人山人海，运粮的车队更是成群结伴非常壮观。因为运粮系统大升级后，不论是运粮任务还是劫粮任务的经验值奖励都嗷嗷的高，比打怪练级快得多。而且，每天运满5车粮获得的宝袋中可以开出防爆符；劫粮获得的宝袋中更可开出防爆符与神佑符。而防爆符和神佑符是游戏中强化装备的必需品，非常值钱。我身上的这些6阶神品装备，一部分就是用运粮任务奖励的防爆符强化上去的。

最后，《武林群侠传2》这位白手起家的平民大款总结道：只要抓住了游戏中的上面几点，全身神品、银两满仓一点也不难。其实，我这身家全部都来自游戏，而且足够让我在游戏中过得相当滋润。所谓的奋斗，就看奋斗者有没有一颗敏锐的心和一双勤劳的手。

赤壁踏入网络SNS时代

现在网络世界中什么最风靡，很多学生玩家要说校内网，很多工作的朋友都说开心网，那么他们到底好在什么地方？专业的人说他们是SNS网站，通过病毒式的传播达到宣传做起，而说白了就是人传人的信息交互，也就是让你随时随地的了解到你的朋友在干吗，这就是吸引大家的地方。

最近《赤壁》中加入了线上交友平台，率先在游戏中植入了SNS社区的框架，让整个游戏进入强化交互的平台。

《赤壁》交友平台的能做些什么？

《赤壁》的交友平台开放了征婚、征友、军团、师徒和组队的功能。每一个功能都是为游戏玩家量身订做。





征婚：玩家可以通过这个频道，开辟征婚帖子内容，并对开辟的帖子进行维护，让游戏中的所有玩家都能看到你的择偶目标，如果合适的就可以加为好友。并且，当发了帖子只有在交友平台的征婚栏中会显示你发布的内容，并公布个人信息等，例如你是男性还是女性，等级多少、使用什么兵种、是否未婚（当然，如果你是已婚要来发也可以，不过小心你的伴侣）、结义和军团的名称又是什么，个人的魅力值等信息。当然你所追求的伴侣信息也会显现出来哦，例如等级要求多少，要求男性还是女性，军团限制等等。

征友：征友是基于结婚系统附属出来的一个栏目，在这个栏目中主要让游戏中的玩家结交天南地北的朋友，也许你们是冤家对头，也许你们是形同陌路，也许你们是擦身而过又想重新结交，都可以在这个栏目中表现自己。当然在这个栏目中也不缺乏对战信息的公布，假如说今天在长安城，谁将与谁进行一场旷世之战，请服务器里的朋友都去观看这样的也是可以的。不过发布这样的信息就要小心敌对玩家埋伏你哦。

军团：军团在游戏中具有重要的地位，以军团为主的国战、要塞战、军团的任务等等，都是让游戏玩家聚集在一起的动力，而那些刚进入游戏的新玩家又怎么才能加入军团呢？其实玩家只需要在线上交友平台中观看军团信息就好，在军团栏目中玩家可以看到各大军团发布的招募贴，以及招募需求，如果你符合他们的需求，那么就赶快联系他们吧，抓紧时间脱离散人玩家的队伍。

师徒：师徒是游戏中的一大特色，而这个栏目也是为了帮助大家快速升级，找到师傅而设定的。在这个频道中你不仅可以发布招募师傅的帖子，师傅也能发布招募徒弟的帖子，让世界上所有的小号都能知道一代名师正在招募徒弟啦。在游戏中招募弟子的师傅必须要求60级，徒弟呢也必须满足15级以上才能拜师哦。



组队：也许你在说游戏中有些任务困难，没有人一起做任务等等，那么你现在需要做的就是在线上交友平台上发布一则消息，等待长期的固定的朋友来报名吧。通过报名你们以后就可以成为固定的朋友来做相对应的任务。当然在这个频道闲聊下家常也还是不错的哦。

线上交友平台目前只开放了这么多栏目，也许在以后随着游戏内容不断的增加，有趣的活动、任务、小游戏都将加入到里面，那么线上交友平台就会更加丰富，也会使网络游戏的交友平台和SNS网站一样的强大，可以真正的做到足不出户交遍天下好友。当然我们也希望这些东西可以更早的加入。P

如果您对于完美时空的游戏产品《赤壁》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《赤壁》信箱是：chibipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

生肖成语点评生肖外传

公元2009年10月23日，生肖外传内测拉开了它正式进军网络游戏市场的大幕。

玩家的踊跃参与、媒体的如潮好评如期而至。笔者栖身其中，有幸目睹了这一盛事。在为国产游戏崛起感到自豪的同时，亦要为生肖外传的成功而大声喝彩。

『鼠』两鼠斗穴

赵奢："其道险狭，譬之有两鼠斗之于穴中，将勇者胜。"

2008年至2009年，是网络游戏空前泛滥，竞争激烈的两年。

在这样的环境中，生肖外传作为一个国产游戏的面世，不可谓不勇。在群雄并起的网络游戏市场，想要开拓一片天下，除了游戏本身，更应有这样勇往直前的精神。

『牛』气吞牛斗

《蟠桃记•诞孙相庆》："看兰孙气吞牛斗，知不是等闲人。"

这是一个极度包容的游戏，生肖外传吸纳了众多玩家的合理建议与设想。

『虎』众虎同心

《水浒传》第五十七回："三山聚义打青州，众虎同心归水泊。"

如果把生肖外传比做梁山泊的话，玩家们便是那一百单八好汉的化身，活跃在这个舞台上。小说中，梁山好汉众人一条心，现实中，外传的玩家亦是齐心协力。



『兔』兔起鹘落

苏轼："振笔直遂，以追其所见，如兔起鹘落，稍纵即逝矣。"

绘画与书写的精髓在于行云流水、一气呵成，做游戏同样是这样。

这样的游戏理念，深深的植入了每一个生肖人的心中。

生肖外传给我们留下的印象，怎是一个"快"字了得。

『龙』描龙绣凤

《风月瑞仙亭》："诗词歌赋，琴棋书画，描龙刺凤，女工织凿，饮馔酒浆。"

描龙绣凤原指的女红的最高境界，这里拿来比喻一个游戏的画面，同样合适。

不知道有没有人仔细观察过生肖外传中的每张地图、每一个静物。注意到貌似静止的花草，其实会随风轻舞；雨过天晴，草木会滴下晶莹的露珠；墙壁微小的裂痕中，会有小虫爬出。

在这些构思巧妙，精美之极的画面背后，是一颗颗精益求精的心。

『蛇』斗折蛇行

《小石潭记》："潭西南而望，斗折蛇行，明灭可见。"

没有一个游戏能够一帆风顺，就连生肖外传也不能例外。

但是，我们依然昂首走了过来，几乎每一次更新，都标志着质的进步。

外传依旧在前进，即使道路弯曲，方向却始终正确。

『马』车水马龙

《明德马皇后纪》："前过濯龙门上，见外家问起居者，车如流水，马如游龙。"

生肖外传玩家数量之多，早已不是什么新闻。

自技术测试起至今，专区四线线线飘红，这是多久没见的场景？

期待外传公开测试那天，玩家挤爆服务器的场面出现。

『羊』羊续悬鱼

《羊续传》："府丞尝献其生鱼，续受而悬于庭；丞后又进之，续乃出所悬者，以杜其意。"

清廉、公正的工作人员，是游戏公平性的重要保证。

生肖外传面世以来，媒体负面报道极少，与这点不无关系。

『猴』弄鬼掉猴

《红楼梦》第四十六回："买了来家，三日两日，又弄鬼掉猴的。"

神话背景、Q版造型，生肖外传自然不是一个"严肃"的游戏。

各类搞怪的造型、对话层出不穷。

『狗』狗吠非主

《战国策•齐策六》："跖之狗吠尧，非贵跖而贱尧也，狗固吠非其主也。"

忠诚、真心，永远是一个游戏贯穿始终的元素，生肖外传亦是如此。

针对这一细节，游戏中开发了洞府系统、婚姻系统与结拜系统。

自此，战士有了自己的归宿；

心心相应的恋人们得到了永恒；

伟大的英雄们可以骄傲的喊出自己兄弟的名字。

此生如此，夫复何求。

『猪』肥猪拱门

民谚："肥猪拱门财运到,富贵纳祥福气来。"

这是目前为止，笔者见过的最为慷慨的网络游戏。

它有着六大活动，不分昼夜为玩家带来海量元宝和各式礼物。

生肖外传，让那些自称经典的传统网游尽皆黯然失色。

『鸡』一人得道，鸡犬升天

《神仙传•刘安》："时人传八公、安临去时，余药器置在中庭，鸡犬舐啄之，尽得升天，故鸡鸣天上，犬吠云中也。"

最后送个祝福吧。

生肖外传的顺利推出，让我们知道了国产游戏也有着广阔的前景。

所以游戏好玩，才是硬道理。

希望生肖外传大红大紫，金酷公司的不断发展，让我们这些热衷于这款游戏的玩家们也有更大的空间。

希望接下来的一年，再接再厉！

《天龙八部》正式版三大趣味内容揭秘

《天龙八部》正式版于9月23日震撼登场，玩家们立即被凤凰古城战、十二杀星副本、武魂系统、属性修炼、珍兽装备等热门内容所吸引，并从中体验到了诸多乐趣。其实，正式版的精彩内容远不止这些，还有许多看似冷门实则有趣的元素被大多数玩家所忽略掉了。譬如以下三大趣味内容：



囧得有趣的江湖奇遇

段誉机缘巧合习得凌波微步，虚竹神差鬼使娶得貌美公主，连箫峰也得到过少林至尊绝学“易筋经”（不过他没学，被游坦之捡了便宜）；在天龙的江湖中游历多年的我们，怎能甘于平淡的江湖生活？于是，天龙正式版的江湖中，便多了些囧囧的奇遇。

珍珑棋局中，突然出现一粒黄金棋子，经验是普通棋子的10倍；与红熊王战斗时，还有大半管血量的熊王突然暴毙，又或者突然出现两只红熊王；杀葛荣时，这厮莫名其妙地异常愤怒，以至于将身上的新莽神符丢给在场的每一位玩家；贼兵入侵活动中，蓦然一股闪电击下，让所有贼兵遭受五雷轰顶的悲惨命运；还有在惩治门派屑小时，无端端地发生爆炸，而受害者全是那些可怜又可恶的宵小们。

遇到以上情形，请保持平静！这不是老天开眼，要惩治恶人；而是正式版中推出的囧囧江湖奇遇。虽说比起虚竹娶老婆，这些奇遇还显得成色不够；但毕竟丰富了玩家们的天龙生活，给大家增添了不少乐趣。

看，那个可怜的贼兵浑身被闪电烤焦了，正可怜兮兮地用那哀怨而无助地眼神看着你呢。你，会心软吗？



玩得有趣的除恶天劫楼

天龙正式版的精彩内容众多，以至于不少玩家都忽略了除恶天劫楼这一有趣的活动。提到除恶天劫楼，有人可能会不屑一顾：一个奖励万灵石的活动，有什么好玩的？

这位仁兄明显没有真正领悟到除恶天劫楼活动的乐趣所在。的确，与凤凰迷宫、十二杀星、天山缥缈峰、慕容燕子坞等众多活动相比，除恶天劫楼的万灵石奖励确实寒碜了点。但，除恶天劫楼是一个玩家单人就可与参加的活动，只要玩家等级达到了30级，就可大理付劫生处参加此活动。这比起众多需要组队才能完成的活动，准入的门槛低了许多。

接受任务之后，玩家们会进入天劫楼中。一个人进副本就是好啊，无拘无束！可以杀怪；可以在天劫楼中闲逛；等到玩够了，再把任务完成，出楼后就可获得大量经验值。一天之中，可以进入天劫楼10次，什么时候一个人无聊了，去天劫楼玩玩，也是相当有趣的。

至于万灵石奖励，对于老手们而言，自然没啥稀奇。但游戏中不会全都是老手啊，这万灵石对于新手们而言，可是用处不小的。新人们以后都用不着在野外四处找点打万灵石了，咱去天劫楼，既有万灵石拿，还能获得大量经验；而且安全，不会被老手们欺负。

所以，当你换一个角度来看待天劫楼活动，你会发现玩起来可是有趣得很。

炼得有趣的二代神器

炼，即炼化；再说详细点，就是炼化武器。有什么武器能让咱炼得有趣呢？当然是天龙正式版中的二代神器。

想要炼化二代神器，先要找到一定数量的神兵符。神兵符这东西，在凤凰迷宫与燕子坞副本中可以获得。有了足够的神兵符，再准备一把82~102的神器与一定数量的金钱（优先扣除交子），就可前往苏州欧治予处进行神器炼魂。

神器升级后，成为二代神器。82和92的神器升级后，使用等级变为86级与96级；102级神器升级后，使用等级不变。成为二代神器之后，新神器与之前的相比，属性条数会减少，但是属性值更为强大。另外，神器升级后打孔、强化、刻铭、资质都将保留。

终于，咱也不用辛辛苦苦地修炼到102级，只为将手中的92级神器换成102级神器。只要多去去燕子坞，然后屁颠屁颠地跑到欧治予那里，饶有兴致地看着他把咱给出的92级神器升级为96级，强化神器的梦想便得以实现。这炼化系统，当真有趣得很。

当然，天龙正式版中玩家们容易忽略的趣味内容还有许多，比如新场景清源、新暗器冰魄神针、门派80级新坐骑、全新绚丽服饰、新珍兽年兽、工资发放等等。如果你稍耐心一点，换个角度看看这些新内容，便会发现其中的乐趣。

《穿越火线》，穿越WCG



不知道作为一个FPS玩家有多久没有在各种网站上看到有关FPS游戏的各种新闻和八卦；不知道在座的各位游戏爱好者有多久没有看到玩家自制的FPS游戏的视频；不知道目前在国内还有几个FPS游戏的联赛，进行得如何？



每每想到这些，FPS游戏爱好者心头就会再次隐隐作痛。想当年，只要走进网吧就能看到几乎90%以上的人喊着“Fire in the hole！”现真老矣？

不少FPS玩家都还记得当FPS游戏第一次出现在我们眼前时带来的震撼和快乐，有的人喜欢《三角洲部队》，有的人沉迷CS，FPS游戏陪伴了一代人的成长。随着网络游戏更加多元化的发展，当年这些脍炙人口的FPS作品正在慢慢淡出



人们视野。不知道什么时候原来网吧里那些打CS的全去刷卡拉赞了；玩三角洲的也去DNF了，再也看不到清一色“警匪大战”。各种负面新闻、媒体有意无意的攻击，把CS等FPS游戏推到了暴力血腥、有害身心健康的板块，中国电子竞技发展举步维艰。不知道多少战队在那时建立又解散，不知道多少俱乐部胎死腹中，不知道多少玩家望着WCG的门口说着：如果以后我儿子是块



料，我绝对不会反对他！

不过，FPS游戏真的老了吗？当然没有，只是人们对CS这款经典作品的热忱日益减少而已，《使命召唤》《孤岛危机》等优秀的剧情式FPS游戏依旧有着很高人气，很多人甚至称呼这是一个“枪枪枪”的年代。

今天走进网吧，我们会看到又有人在玩FPS游戏了——CF。FPS游戏的崛起，一半靠CS打下的良好群众基础，另一半就要感谢CF等FPS网络游戏。

首先CF搭造了良好的对战平台和网络环境。CF本身其实就是一个巨大的FPS游戏对战平台，只不过是把游戏单一化而已。记得那时我们只能凑人玩玩局域网，也可以利用一些第三方平台，但多有不便，当队员异地分隔的时候，当队员到齐却没有陪练的时候，真的很希望能有一个好用的队战平台和网络环境，“FPS游戏太需要人”了。

其次CF不会因为版本问题而让玩家遇到种种尴尬。1.15、1.16、1.13 各种各样的游戏版本让玩家有的时候不知所措，为什么我看不到你的主机？这个问题在《星际争霸》和《魔兽争霸》中出现得最多，CS虽然相对好些，但也不是没有。CF则很大程度上避免了这些问题，大家版本都是一致的。

最后，CF的经营模式和多样化的游戏模式可以满足要求多变的玩家。有人喜欢竞技感觉，有人只是想轻松娱乐，传统爆破、竞技、生化，这些体验都在CF中有所提供，看看今年WCG的赛事，CF正在被越来越多人接受。

不管CF是网络游戏还是竞技游戏，一个不争的事实摆在我们面前：玩CF的人越多，FPS游戏的人气就会越高。作为一个FPS游戏玩家，看到到越来越多的人或回归、或加入到FPS游戏当中，还有什么不满足的呢？



《剑侠情缘叁》"隐忍"点穴法



首先要说的是，本文针对的是那些打算把“剑3”玩个一年半载以上的玩家，如果你只是玩几个月，那么本文对你帮助不是很大。

很多人玩家觉得穴位中那些增加成功率、增加下线后修为获得、减少失败损失等都很浪费经脉，反正只要功夫深、时间长，我总会加满的，所以应该把有限的10万修为点投入到更多的强化人物属性的穴位上。不错，在奇穴出现之前，这个思路不无道理。但自从奇穴出现以后，这个思路就不再正确了。

奇穴，打通消耗修为，但不占丹田空间。因此，先将奇穴-下极俞冲到10点之后，将使你每次打通各种穴道减少修为消耗10%，也就是说当你把下极俞冲满之后再洗点，那么你的丹田容量依旧为10万，而此时你的10万却能够加出11万的经脉出来。而此时再以最优方式加满巨阙的话，你只需要消耗7000多的修为，剩下的9万2千多修为，都能够得到额外的15%的节省，也就是说，你的实际丹田容量已经达到了11万4千的水平。真正的开始，是此时再以下一个奇穴，以最少损失的情况下冲满该奇穴要求的经脉，比如10级腰眼：提高气血20%，要求点满督脉腰俞-脑户。因此，以最高成功率最无损的方式点满至脑户之后，再无数次冲击腰眼到10，然后获得这永久的20%气血。另外要注意，每次要洗点之前，想办法点满任脉-中脘，这样减少洗点的损失。

然后洗点，比如冲击10%跑速的气端，比如气纯可以冲击10%会心的极泉、20%内攻的合阳、10%减伤之类，而这些效果都是永久保留并且不占用气海容量的。不要担心前期和别人的差距，只要5%命中加满，副本就够用了，也就是PvP弱点，但后期就会很强。毫无疑问，当你点满了对你有加成的奇穴之后，再点满气纯对应的冲脉，再配合剑铭套装和六重的阵法，一个在Boss面前可以将内攻提到4500+、命中100%、会心55%+的恐怖DPS才终于展现在世人眼前。

每天存400修为，就算天天打坐多存100，每天500，弄到10万修为要200天，这还不算其中失败和洗点的消耗，可见，这种“隐忍”点穴法没有一年半载是显不出威力来的。长久修炼才能成为顶尖高手，这也非常符合武侠小说中的感觉。

“魔兽”的天赋加点，旨在区别职业强化方向和特色，“剑3”的加点方式，却是区别你到底想速成、想中期强大，还是极度隐忍之后爆发，其实这个挺有武侠韵味的。



中国网游成国际投资热点 汇众教育助力产业共赢

中国网游吸引国际投资

“作为一个投资者，如果希望在游戏部门进行投资，最好还是去亚洲市场寻找机会。”

日前，国外媒体报道称，美国投资者对增长型业务很渴望。但是他们在美国业已成熟的游戏业务中找到的机会很少。而在中国，情况却恰恰相反。

分析人士指出，“一系列知名的上市公司正通过其数量庞大的用户基础交出一份份满意的赢利成绩单。”自4月份以来，中国网游公司完美时空的股价已经上涨了168%，竞争对手网易和畅游也取得了同样优秀的成绩。而最近几个星期，中国网游业又有了新动态，盛大互动娱乐集团计划剥离其游戏部门在纳斯达克上市。

“越来越多中国互联网公司的名字正走进美国投资者的视野，并且在未来将有强劲表现。”Roth Capital Partners 公司预计，中国网游业未来5年增长率将达到25%，2013年收入将达到83亿美元，而且中国免费游戏的数量还在持续增加。



汇众教育学员作品

海外收入成新赢利点

“中国网游的研发与市场正逐步的取代日韩、美国等游戏产出大国在中国的‘霸权’地位！”汇众教育游戏专家认为，随着国内多家门户网站介入网络游戏市场竞争，如今，盛大、腾讯、网易等国内企业拥有稳定的团队和完善的产品线，已逐步确立核心优势。

“中国网游企业在国际资本投资市场夺得主动权的同时，网游业‘中国创造’也正在成为海外市场的新宠。”

专家们透露：2008年，中国出口到海外市场的网络游戏已超过30款，进入了北美、欧洲、日本、东南亚等20多个国家和地区，出口值达7178万美元，同比增长30.5%。

因此，业内人士普遍认为，“海外收入已经成为国内网游企业新的盈利增长点。”正是意识到了这一点，国内网游巨头在不断加速海内外扩张步伐的同时，也在不断加大在本土创意人才领域的扩张力度。

资本复苏，巨头争相而动

尽管对盛大的剥离战略质疑，不过Roth Capital Partners分析师Adam Krejcik仍预计盛大游戏将获得“超额认购”。

对此，国内分析人士认为，“盛大游戏看似异军突起，其实早就有迹可循。”据透露，自2009年春季开始，盛大就发起了一个由陈天桥、李瑜领导的，被称为“春猎行动”的猎头计划，以3~6倍不等的年薪、参与项目分成、授予盛大游戏期权以及提供千万级的天使投资等多种形式，招揽行业内人才。

“随着国际资本市场对待中国网游业的态度日益明朗，国内游戏巨头之间新一轮的竞争已经拉开帷幕。”

作为国内数字娱乐研究权威机构，汇众教育相关专家证实，“相较盛大等强劲对手大规模的招兵买马，此前一直以“赢在巨人”吸引舆论目光的巨人网络、进军欧美市场的网游业先锋完美时空等也早已应声而动。”



汇众教育学员作品

汇众专才彰显整合优势

据记者从国内专业游戏人才培养基地——汇众教育得到的资料显示：目前，全国与汇众教育达成长期战略人才合作协议的企业已有千余家，其中不乏中国领先的网络游戏开发商和运营商。而自今年第一季度以来，各大网游企业的揽才计划从未中断过。

相关负责人介绍，2009年伊始，各大游戏名企多次次来到游戏学院招聘游戏开发人才，职位涵盖了游戏策划、3D游戏美工、手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、3D游戏建模等多个方向。“就业高峰期，校区几十名学员同时就职于同一家企业的现象也屡见不鲜。”

对此，专家们认为，技能过人、具备良好职业素养的高端创意人才与充足现金流的强势整合，所体现出的中国游戏产业高回报率，正是吸引国际投资者的最宝贵财富。

因此，他们相信，“中国游戏公司在通过IPO和网络游戏运营获得充足的现金流之后，本土专业人才的优势将更多的显现出来。”

功能型闪存盘当道 金士顿DTL“安全”制胜

随着近年来闪存盘市场的细分，以“功能”为主导的产品开始在一般性能的产品中更具竞争力。由于充分的把握住了消费者对产品实用性需求较高的心理，以及对各种消费族群的爱好分析，“功能型”闪存盘开始在市场上大行其道。

由此，我们不难看出，闪存盘的作用也从最初单纯的移动信息存储，开始转向更加人性化的“信息服务、管理”等应用。

功能闪存市场 “谁”领风骚

在目前的功能型闪存盘阵营中，预置明星最新大碟、纯音MP3歌曲的“音乐盘”、预存杀毒软件的“杀毒盘”、内置欧美最新电影预告片和明星海报的“影像盘”，以及内存各种体验游戏的“游戏盘”都有出现。但最受消费者关注、并且受到各大闪存生产厂商重视的产品，几乎都与“安全性能”有关，都更加注重对信息的安全管理和服务。



这取决于消费者对信心安全的重视程度。因为比起其他需要存储的信息，消费者更关注自身私密信息的安全，更重视在移动存储过程中，重要的、有价值的信息是否会受到威胁，该如何最有效的保护信息安全。面对网络病毒的不定期爆发、黑客的恶意攻击，甚至是闪存盘丢失所带来的信息安全危机，“安全型”闪存盘对信息的管理与应用问题被提上日程，更成为行业未来发展的方向之一。

安全信息管理 “分区而治”

然而在日常应用中，不是所有信息都需要特别的安全保护的。日常工作文件需要简单的读取和使用，但是类似于网银证书这样需要备份的文件，就需要单独的安全存储空间。这也是现在闪存厂商推出具备分区功能加密闪存盘的原因。以全球存储领袖金士顿推出的加密型安全闪存盘DataTraveler Locker为例。这款产品以为大众消费人群带来安全、方便的信息管理为目标，内建256-bit硬件加密技术，同时可将数据储存空间区分成公共区域与加密区域，当闪存盘丢失，10次无效的密码输入将自动锁住该区域并重新格式化闪存盘。因此，用户不必担心存储在加密区域内的网银证书等重要文件会泄漏，从而带来经济损失。

16GB大容量 领先实用

与此同时，日常应用处理的大量数据同样要求“安全型”闪存盘不仅仅只带来安全，更需要有强大的容量支撑。这一点上，金士顿DTL具备4GB、8GB、16GB三种容量，8GB适合一般使用，而16GB则更适合存储容量较大的影像文件，更加适合白领人群。此外，金士顿DTL并不像很多安全型闪存盘一样应用繁琐。这款产品无需管理权限或安装应用程序，使用简单。五年保固及Kingston免费技术支持也为用户带来了更多价值。

同时，不仅仅是DTL，在金士顿安全闪存盘阵营中，各种不同的产品也各具特色，像商务应用的“黑匣子”，或是造型复古的DT300都十分抢眼。由此也不难看出，在未来的闪存市场上人性化、实用的特点将始终被坚持，这也将成为各大厂商致力于发展与研究的重点。

沉稳踏进 漫步者耳机渐成中高端上选

在以音响器材为主的技术论坛上，往往少见国内品牌的身影，但也偶有一些例外会出现。例如来自漫步者的H260耳机就是这样的传奇典型。这款入耳式产品2005年发布之初在大陆地区反响平平，不过倒是很快从香港发烧友那边传来了被追棒的消息，有烧友甚至将该产品和身价数倍于其的舒尔E2c对比，一时哗然，这很快引发众多大陆耳机玩家的关注和测试，最终大家将这款售价仅200元左右的耳机定性为“500元内无敌”。



漫步者H260

自从漫步者迈入耳机领域后，像H260这样广受好评的产品并不是孤例。例如高端头戴式耳机H800，高性价比产品H180，与iPod非常搭调的时尚耳机M210，都受到了不少用户的追棒。与漫步者在音箱上经营十数年的产品线相比，其耳机产品虽然不多，但是精品路线却是一看即知，因为很有意思的是这些产品“出名”的渠道。在它们身上，厂商并没有去投放大量广告刻意宣传，而它们的“发迹”往往来自于使用者的自发使用与推荐，这在国产数码产品上不仅少见，而且非常可贵。它代表的是一种对品质与用户价值的追求。“漫步者的产品主要是做中高端，我们不做那些廉价低质的产品。这几年，我们还陆续地增加了家用音响、汽车音响、耳机等产品线。”来自漫步者总裁张文东的这句话也许恰好道出了其耳机产品的设计与制造宗旨。



漫步者H800

张文东1994年放弃大学教师的职业，创办了“Edifier”品牌，期望能为喜欢音乐的人制造高性价比的音响器材。事至如今，梦已逐步实现，谈及十数年来漫步者品牌能在众多竞争者中脱颖而出并踏实前进，他表示公司的核心竞争力还是产品品质，现在漫步者产品的返修率往往还不及一些同行产品的十分之一。而2009年在金融危机中，漫步者的表现更加证实了自己的沉稳度，“与去年同期相比，2009年上半年漫步者业绩翻番，国内市场份额进一步扩大，几乎占到全行业的半壁江山。”张文东介绍说在海外市场，漫步者自主品牌音响产品的销售也逆势向高端挺进，化解了金融危机对公司海外业务的冲击；漫步者最新的两款产品M3 Plus和E20，还在今年拿到了全球工业设计界最高规格的德国红点大奖。



漫步者H180

目前漫步者的耳机产品共分为3类。其一是以高端音质优先的H系列，然后是以时尚设计为标志的M系列，最后的K系列则为带麦克的语音耳机。几类产品加在一起，数年来共有二十余款可选，虽然数量不多，但贵在专精，每款都有自己的特色，绝非外观上的改模换套，同时这些产品也坚持漫步者一贯的高性价比策略，因此确已成为购置中高端耳机时的上好选择之一。



漫步者M210

上海大学CIA培养高级游戏动漫人才——CIA32期精品就业班限额120人

日前，从上海大学CIA招生办传来消息：刚开学的上大CIA31期（嘉定校区）游戏影视动画精品就业班学生爆满，学校准备的床位和机房已经全部被安排一空，若干学生因报名时间较晚不得不等待下一期学习的机会。上大CIA以其一流的教学环境和教学质量以及良好的就业受到学生和家长的青睐，这再一次证明其在国内数字艺术教育领域的领先地位！

上海大学CIA：中国游戏动漫教育的黄埔军校

自2003年以来，上海大学成教育学院联合著名数字艺术教育机构CIA，一直坚持用重点大学的规范教育资源融合优秀数字艺术企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。6年来上大CIA培养了5000余名高端游戏动漫人才，办学规模和就业率在国内名列前茅。

2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，由上大CIA开发的系列教材被上海市教育考试院选定为专用教材。

"上大CIA"已经成为国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

规范大学管理+职业技能强化培训=就业无忧

近几年来，我国高校毕业生由2006年的413万，迅速增长到2009年的611万。很多应届毕业生，即使跑断了腿也难找一份合适的工作，而高速发展的动漫游戏行业对高技能、高层次的人才需求量还相当大，每天都有数百个动漫游戏公司在招人，而相应的人才却一直供不应求。

"应届毕业生完成了大学的素质教育，缺的就是职业技能，如果补上职业培训这一课，那对其就业将会起到锦上添花的作用。"业内人士一语道破天机。这一点上大CIA的例子最具说服力。在上大CIA数千名毕业生中，除了一部分希望通过系统培训获得提升空间的在职人员以外，有相当一部分都是大学刚毕业的学生，这其中有的甚至大学还没毕业，就提前到上大CIA接受系统培训，为的就是在上大CIA这里既享受到正规高校的雄厚教育资源和规范的教学管理，又可以接受来自一线制作专家的指导，克服重理论轻技能的弊端，真正学到游戏动漫制作的职业岗位技能，进入全新的职业生涯。事实也证明，上大CIA自2002年在国内率先举办游戏影视动画高级培训课程以来，学员已成为各大动漫游戏企业的抢手货，其中不乏国际知名的法国、美国、韩国等外资动漫游戏企业，有的学员甚至还没毕业，就已被企业"预订"一空。

友情提醒

应广大家长和学生的强烈要求，上大CIA决定在交通十分便利，环境优美的上海大学延长路校区举办第32期高级游戏动漫精品就业班（一年制），开学时间为2009年11月。本次招生将限额120人，其中游戏影视动画专业60人，游戏程序设计专业30人，视觉时尚设计专业30人。只要对游戏制作、动画制作、室内设计、会展设计有兴趣的青年，都可以报名。目前上大CIA32期的招生工作已经启动，招生现场十分火爆。

详情可登录www.shucia.com　www.shu.edu.cn/ad



你是否来过这里？最熟悉的地方是否也有你没注意过的风景？你是否已经遗忘了它们？

这是《魔兽世界》中哪个地图的哪个区域？每期的优游网书封底都会刊登一张你既熟悉又陌生的《魔兽世界》风景图，请广大读者来猜猜这是哪里，记住，不但要求说出这张风景图所在的地图，还要说出具体区域，将你的答案告诉我们（linxiao@popsoft.com.cn，“魔兽地图竞猜活动”收），将有机会获得一包（15张）《魔兽世界》集换式卡牌，敬请广大读者关注！

下期优游网书推荐：Road to Lv80！



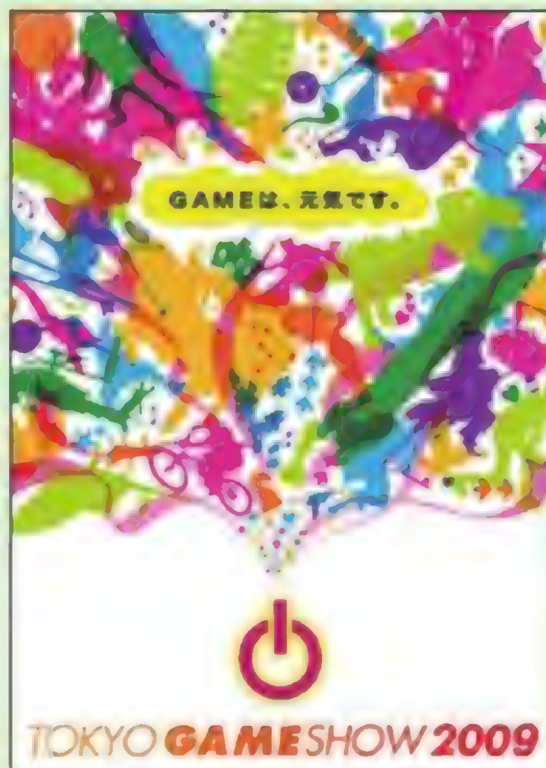


头牌新闻

2009年东京电玩展火热开幕

■本刊记者 生铁

由日本电脑娱乐供应商协会（CESA）与日经BP社合作举办的“2009年东京电玩展（TGS 2009）”，于9月24日～27日在日本东京千叶幕张国际展场召开。该游戏展与E3并为当今游戏产业最大规模的盛会。本次会展预计展出游戏已有493款，它们涵盖从手机到PC机的各大平台，参展公司与团体达到55家。TGS2009还增加手机平台游戏和PC平台游戏的比重，这也是因去年开始手机游戏数量开始巨增而来的结果，同时PC平台的新设立也受到特别关注。



今年的主题海报显示出游戏产业开放、成熟的形象，除了我们熟悉的开关按钮外，不需要太多其他的游戏符号形象

此外，游戏展还设置了3大不同主题的“游戏科学博物馆”，推出13种官方原创商品。今年东京电玩展中将设置以介绍游戏的技术、历史与趋势为主题的“游戏科学博物馆”，预定分为3大主题，于幕张国际展览中心2厅、4厅、8厅分别设置3处展示场所。位于2厅的科学博物馆展区将展示近来相当热门的日本战国武将题材游戏与真实战国武将的关系，现场将由CAPCOM与KOEI协助，设置包括《战国BASARA》系列与《战国无双》系列等战国武将相关游戏的试玩区，并展示解说系列作受欢迎的特色。现场并预定展出上杉谦信、直江兼续、织田信长、伊达政宗等9名人气武将的盔甲等物品。其中真田幸村的展示企画是由长野县山田市协助提供，片仓小十郎的展示企画是由宫城县白石市协助提供，将设置双雄专属展区，展出盔甲等相关物品及特制商品。位于4厅的科学博物馆展区将设置由日经BP社专门杂志编辑部企划协助的“以科学来做游戏”专区，以浅显易懂的方式来解说最先进家用游戏主机的技术与构造。


“游戏科学博物馆”为玩家展示游戏开发的各种秘密

本刊记者近日再度亲赴日本，将在下期为您带来最新鲜热辣的现场报道，敬请期待吧。



晶合热点

网易宣布《天下贰》开启公测

网易于近日宣布旗下3D网游《天下贰》正式开启公测，CEO丁磊携手《天下贰》产品开发组及玩家代表、多家媒体一起见证该“国韵网游”的发布。《天下贰》是网易历时6年，耗资过亿开发的免费3D网游，也是网易第一款即时战斗MMORPG。其内容取材于《山海经》《搜神记》《太平广记》等上古神话和传说。从2003年开始立项研究，2006年首度推出市场，其后经过了公测、回炉、迭代开发、重新内测，再到现在的公测，开发时间历时6年有余。



《暗黑破坏神III》放出高清截图

之前暴雪Blizzcon09发布关于《暗黑破坏神III》的图像及信息后，近日，法语游戏网站Gamekyo又发布11张该游戏的全新截图。从图中可看出，3代更大程度上延续了2代的世界观与场景环境。这想来也很正常，游戏本来就是发生在《暗黑破坏神II》的20年之后，也就是游戏世界又遭受邪恶势力入侵，其实二代结尾就预定邪恶势力会入侵，三代故事主要解释为什么当时入侵没有发生，而如今发生了；至于故事主轴是以直线性单一故事延伸、类似二代的故事进行方式，但里面会有随机任务让游戏内容更加丰富。总之，这款游戏由一代的阴郁、独特渐渐转变为更完善、更平衡、更华丽的暴雪式大作。从截图完成度来看，游戏计划在2010年发售的目标还是可信的。



暴雪首席内容设计师否认游戏业不景气

由于近年来PC游戏普遍呈现不景气的局面，不少人纷纷搬出“PC游戏已死”等论调。不过最近暴雪的首席内容设计师Kevin Martens则持有不同观点，他最近在接受Gamasutra网站的采访时称暴雪自己的游戏就是这种说法的反例之一，他们的游戏既好玩，又不需要使用太高的硬件配置。“每年都有人嚷嚷说PC游戏就要玩完了之类的，不过我们每年都照样推出PC游戏。虽然游戏机也是一种不错的设计，任何游戏只要放进去就可以马上玩，操作很简

便，但我想PC游戏的市场依然存在。不要忘记几乎每个用户都有一台PC机，而我们所要做的就是让我们游戏的硬件需求能尽量地低，这样才能为PC游戏吸引到足够的玩家群。某些游戏厂家总喜欢推出的一些所谓大作，几乎都需要使用最新的显卡、CPU或较高的内存容量才能流畅运行，而我们的游戏则采用完全相反的策略，我想这也许是我们成功的原因之一。”他还表示说，“PC游戏市场仍然活跃的一个直接例子就是今年仍有两万名用户参加了我们举办的Blizzcon大展，而且展会的门票很快就销售一空。”

新加坡游戏产业年产值3年翻4倍

9月18日，主管新加坡游戏产业的媒体发展管理局高级司长林子良向媒体透露了新加坡游戏产业的现状。他表示，游戏产业已由2006年的年收益7000万成长为3亿，足翻4倍有余。据悉，2006年，政府投资5亿新币大力发展新加坡多媒体事业，其中游戏产业是重点发展之一。5亿资金将要分7年使用，网络游戏产业截止目前的投入为300万新币。“对于这样的成绩，我们还是很满意的。”林子良开心的表示。为帮助新加坡本土游戏厂商发展，2006年起，政府主导举办GCA。林子良表示，“政府旨在为本土企业创造良好的商务合作交流平台，积极邀请国外游戏企业参展，从而使本土厂商通过加强合作、提高技术水平，使企业价值最大化。”据不完全统计，目前新加坡约有30家游戏企业，其中包括MEDIA、XBOX、ONLINEGAMES等。而对于如何扶持这些企业，林子良表示，“每年我们都组织他们统一在GCA展出最新游戏，为他们节省宣传开支。只为将这些小游戏企业逐渐培养壮大。”

畅游聘柳海龙为《刀剑英雄2》武术指导

搜狐畅游正式宣布，聘请柳海龙为《刀剑英雄2》武术指导。柳海龙曾因大胜日本“KO王”声名鹊起，被称为“中国散打王”。畅游表示：“之所以聘请柳海龙先生加盟，主要是因为《刀剑英雄2》这款作品主打血性、真功夫，且柳海龙的一些招牌动作也在游戏中有所展现，我们认为这比请漂亮明星代言更有意义。”畅游认为：“这里也有很多民族性的细节，比如玩家想在游戏里举办婚礼，就有请媒人、下聘礼等一系列流程，为迎合现在玩家喜好，这里也有美女认证系统，并在游戏里给予对应称号，所以《刀剑英雄2》并不打民族旗号，只是在走自己的路而已。”畅游同时强调：“尽管这是一款强调玩家对抗的功夫类游戏，但我们不鼓励玩家恶意PK，更多的是竞技性。”另外值得注意的有两点，一是《刀剑英雄2》延续了上代作品的连招系统，但对其进行了大幅度简化，二是游戏内提供“聚宝盆”系统，通过该系统，玩家可以制作出道具商城所售物品。





晶合新作

《三国杀——标准版》正式上市

《三国杀》是游卡桌游于2008年1月推出的一款以三国为背景，集合伪装、推理、谈判、策略等多种游戏元素的桌面游戏。由于推广版《三国杀》中的牌面文字表述在不同玩家群中经常存在分歧，一些武将的设定也有失平衡，导致对规则和武将技能的争议可能使游戏无法正常进行，在经过三个版本更迭修正后，游卡桌游正式推出《三国杀——标准版》，该版本的规则语言表述更加严谨、准确、清晰，同时也使《三国杀》桌游和《三国杀Online》的武将技能达到完全统一。据悉，《三国杀——标准版》附赠的教学光盘内含设计团队精心制作的《三国杀》Q版教学动画，可以让玩家轻松掌握《三国杀》的基本玩法，随盘附赠的还有《三国杀Online》封测客户端、原声音乐和壁纸。在外包装上，《三国杀——标准版》依据三国历史特点，分别设计了魏、蜀、吴三种不同的风格，玩家可以根据自己的喜好进行选择，包装内吸塑内衬的设计也对游戏牌起到了有效的保护作用。



猴岛创作者开发幽默新作

加拿大游戏研发商Hothead Games公开由《猴岛小英雄》系列游戏创作者Ron Gilbert研发的新款幽默风格动作冒险游戏《死亡拍打》（DeathSpank）的最新宣传影片，游戏预定2010年问世。Hothead Games表示，《死亡拍打》由Ron Gilbert创造，玩家将伴随游戏中这位“英雄”展开一场充满欢乐热闹的冒险旅程；游戏在3D世界中结合了独特2D元素，打造出独特艺术风格的世界，玩家可以通过对话来了解故事，解决复杂的谜题，装备个人角色以最大化角色的能力并且进行作战。单人任务将带领玩家探索世界，沿路将会认识众多有趣的人物，对抗一大堆的敌人，并且搜集上百种不同形式的武器与超过上百种的装备。研发团队专注于让游戏动不动就可感受到幽默的内容，并结合动画呈现游戏的幽默气氛。《死亡拍打》强调呈现趣味且发自本能的战斗，还有充满深度与复杂谜题的故事内容。《死亡拍打》将会融合风趣的对话、意外来袭的敌人，强大的搜集系统包括武器、装备、物品与能力等；在主角的任务日志中，将会列有“我需要去做的重要事情”与“我需要去做的不重要的事情”，当玩家完成故事模式后，可以选择游玩更多的任务，并且选择去寻找稀有物品，更有机会通过多人模式进行合作冒险。

《模拟人生3》惊现秦始皇陵



EA为将推出的《模拟人生3——世界冒险》资料片放出更多游戏介绍。在这首次的冒险过程中，玩家将带著模拟市民造访世界各地的著名景点，克服挑战、寻找宝藏、发现隐密洞穴中的惊人秘密等等。玩家可以在中国学习武术，也可以埃及深入古墓一探究竟。甚至，玩家也可以自己建造一座想象中的秦始皇陵。建造古墓可让你以全新的方式把玩该游戏的“建造”及“购买”模式，并享受《模拟人生》游戏系列首次推出的冒险游戏内容的新元素。



晶合快评

"孤岛"危机

■晶合实验室 Suki

某天，我隔壁座位上的发男，那个满头卷曲长发如同内心扭曲纠结心态一样的编辑悠然地跑在一片绿色的原野上，他选择了一个圆滚滚的小胖子，用他的话说，这个角色有一条令人销魂的小辫子，充满自信的小眼神儿，性感丰满的香肠嘴，最棒的是，他还可以随时随地发作一下"异装癖"，换上心爱的女装——尽管在我看来，那实在算不上是什么优雅的装扮。在他游走于《指环王Online》的日子里，多数时间，好吧，事实是在很长的一段游戏时间内（长到近乎于全部游戏时间），我只看到他一个人，一个人在游荡、一个人在战斗、一个人和NPC对话、一个人坐在小酒馆里自言自语……当然，这对于他来说，或许有着一种特殊的游戏乐趣和奇妙的游戏感受。

其实，就在同一间办公室里，相距不足10米的地方，我们还有一个小明斯基也同样在这个游戏里建了一个妩媚的女性角色，可能她穿的是玫瑰色的长裙，温暖的金色齐腰秀发，拥有一双和天空一样湛蓝的眼睛，精美的饰品把她装扮得像一位真正的举手投足间充是风情的美丽女子。此时此刻，他（她）或者正在游戏里游荡、战斗，也可能一个人坐在小酒馆里等待其他玩家或是NPC或是外星人前来搭讪。

小T，身边朋友不少，工作和个人的爱好，致使她常常流连于游戏的世界里。在《魔兽世界》免费的日子里，无数的小号成长起来，她也一样，在几个不同的服务器上、不同的公会里有大术士、法师、战士、牧师、萨满，新近又培养了一个带着"泰迪"白熊的女精灵猎人。她不花游戏币刷副本的时候，陪伴着她时间最久的就是小泰迪，冲锋、爪击、不断吸引敌人的注意力，然后小T就在后面放冷箭，看着一片片怪物倒下去，经验槽一点点长上去，一片金光闪烁，等级的数字像是古旧的午夜座钟，分针转到12，发出"噔"的一声轻响，时针也跟着卡卡做响，产生了轻微的变化，然后划着圆圈再次重复这样的过程。当我问她，"这个过程之后，到达级别上限的时候，小T你想做什么？战场还是多人副本"，她眼神一片漠然："都去。反正就是往人多的地方扎呗"……

他们都不是"臭宅"，好吧，至少小明斯基不像发男那样看起来就是个"臭宅"，而小T则完全是个都市女青年。可是像他们这样，把网游当作单机来玩的人并不在少数——或者正在看文章的你是另一个这么做的人吧。即使身处在线人数前五名的网游中，也鲜少与其他玩家交谈或是互动，就像时下流行的那样：哥玩的不是游戏，是寂寞。



寂寞的人，眼前的屏幕就是你的窗么？

"像多人组队下副本什么的，最讨厌了。"——发男语。



怀抱黑虎无限温柔的SUKI

从早期《魔兽世界》多人大型副本的积极参与，到比工作还要辛苦准时的"出席"活动，听着UT里传来组织者或冷静或热情或有条不紊或声嘶力竭的指挥命令，有多少玩家因此产生了疲惫心理，原本寻找高级装备的心慢慢也因为自己出现在主城里再也不能引人侧目而变得不再急迫。UT里出现的其他无数人的声音再也不能缓解自己独处一室的清冷，彼时正是"秋风萧瑟天气凉，草木摇落露为霜"的时候，你被棉被和UT里传出的各种声音围绕，父母被关在你的门外，手机摇摇摆摆地闪着红黄蓝绿七彩的光芒在桌子的一角独自发出各种靡靡之音，你和你的游戏人物，正在紧张激烈地对付面前高大强悍的副本Boss，心无旁骛。Boss在叫骂声、求救声、欢呼声中轰轰倒地，你看着你的队友们分赃之后一个个消失在你的视野里，消失在副本大门或是法师开的主城城门内，于是你发现，整个世界原来你还是一个人，仿佛身处于孤岛之中。



发男一个人坐在山城的土坡上，看着眼前沼泽地带的凄凉景象（穿着他最爱的女装）……

或者，每个游戏玩家心里或多或少都明白自己有种身处孤岛的危机感吧，虽然网络游戏的出现解救了一大批人的"孤岛危机"。从最初的单机游戏，独乐乐，到现在的团队做战、公会PK，达到众乐乐的境地，网络可能扩大了你的交友圈，延展了你的视野，可是时间久了，似乎还是有种把人的肉体和心灵囚禁在一座孤岛上的感觉。有首歌是怎么唱来的：孤单，是一个人的狂欢；狂欢，是一群人的孤单。

网络游戏，可能让你看到了更多的"孤岛"，然而想要解决你的危机，就先从现在起身，走到窗前，拉开你的窗帘看看外面的天空做起。

（漫画作者：阿克斯纳克粒塔）

摩尔庄园背后的秘密



本刊记者 冰河

未成年人与互联网，这是一个老话题。从早年的“电子海洛因”，到后来的“沉迷互联网”，[illegible]到[illegible]的“网瘾就是精神病”“绿坝·花季护航软件”……每个话题都离不开未成年人与互联网的纠葛。对这些风波本刊也不止一次做过深入的报道和分析。之所以当未成年人遇到互联网就产生这么多麻烦，根据本刊记者的报道经验，不外乎以下几个原因：首先是未成年人好奇心强而自控能力差，面对互联网的诱惑的确容易做出比较极端的举动，造成不良社会影响。其次，未成年人在法律上没有完全行为能力，需要成年人和社会的监管，从这个角度出发的种种“为了孩子好”的行为，天然占据了道德高地，永远显得理直气壮，即使某些行为如“电击治疗网瘾”“屏蔽加菲猫的软件”实际上对青少年的帮助和保护并无作用，反而起到相反效果，但仍旧能忽悠很多人。最后一点，在如今的中国社会中，孩子是整个家庭的核心，是全家消费的重点所在，为了孩子的健康成长，整个家庭可以付出巨大的代价。从商业角度来说，这是个潜力无穷的大金矿。

因此，围绕着未成年人和互联网，才有了这么多喧嚣和骚动。关爱和利益交织在一起，形成了中国互联网市场上让人又爱又恨的“未成年人概念”。

最新的概念，是一个名叫“摩尔庄园”的青少年网站。这个网站在最近可谓连续出风头。首先是武汉市小学四年级的“综合实践活动·信息技术”课本中，“摩尔庄园”游戏作为网络及其应用部分被收录进教材，占两课时的内容，介绍了摩尔庄园如何注册、登录以及操作的方法。成为首个被教育机构正式引入教材的青少年互联网社区。但随后央视“朝闻天下”节目8月27日却对摩尔庄园网站提出了质疑，该节目称“最近网上出现了一个针对7岁到12岁这个年龄段孩子的儿童版开心网，令家长们忧心忡忡”。节目中，一个叫珍珍的12岁小朋友说暑假里每天除了看书、学英语、游泳，就是登录摩尔庄园网站，一方面为了结交新朋友，更重要的是打游戏挣摩尔豆（摩尔庄园虚拟货币），然后镜头一转，男主播语气忧虑地表达对小朋友沉迷游戏的痛心以及游戏间接要家长付费的愤怒。此外，节目还援引有关专家的看法，“适度的网络活动有利于激发孩子的想象力、开阔孩子的视野，但是如果沉溺于网游中，用它来代替课余活动，往往会削弱青少年的意志。”

关于摩尔庄园的争议就此被引爆，当天上午，“朝闻天下”的百度贴吧就遭到一批玩家不停发帖，猛烈攻击，其

中不乏过激言辞，像“他妈的”之类的粗言秽语充斥其中。“要我说那个小女孩并不是真的喜欢玩摩尔，不然她怎么可能接受这个采访。”小网友“小圆企鹅仔”认为，“成人不能主宰儿童”“摩尔适合我们，大人口口声声说不让打游戏是为了我们好！其实他们是为了自己的面子……有心事还可以上摩尔倾诉！大人们会听吗？”面对疯狂爆吧，当天该吧吧主和百度封掉了大批网友ID地址。28日，央视少儿频道“新闻袋袋裤”栏目又转播了“朝闻天下”的有关报道，小网友们又把矛头转向该贴吧，很快，该空间被各种辱骂诅咒的帖子充斥。虽然在贴吧中，一直有位名叫“疯狂小六”的网友以摩尔庄园工作人员的身份，从27日起便发帖对爆吧行为进行劝阻。但小网友的反击行为仿佛为针对摩尔庄园的质疑加上了一个注脚，很快各路“专家”就开始出面对此类为青少年提供服务的网站表示担忧。著名的“戒网瘾专家”陶宏开教授曾公开反对摩尔庄园进入小学教材，听闻此事之后再度挺身而出，在博客上发出呼吁。在这篇名为“不能坐视不管了”的博文中，陶教授表示让他焦虑的是儿童玩家在爆吧行动中“字里行间所表现出来的暴力和恶俗程度，很难让人相信这会是出自儿童的内心世界……若再不及时加以改进……其不良表现也必然会从虚拟的网络空间转移到现实生活中来”。为此，他呼吁“相关部门及时地认真……审核现有的各款电脑和网络游戏……从源头上做好治理和预防”。他还表示，在加强对网游审查的同时，“更为紧迫的是尽早合理地制定出网瘾标准，以科学地开展戒除网瘾的工作，引导千百万网瘾青少年走出困境。在标准出台之前，现有的‘戒网瘾’机构应该暂停运作，等待考核。”



时至今日，“摩尔庄园”依旧是《朝闻天下》贴吧里不能讨论的话题，爆吧的后遗症遗留至今

好吧，又扯到网瘾上去了。如今仿佛所有与互联网有关的事情都离不开这个概念。关于网瘾的争议我们已经谈的太多，其核心问题不过是“道德”和“利益”两个关键字。因此围绕着“摩尔庄园”发生的种种争议，同样离不开这两个概念，我们不妨从这两个概念入手，来看看纷飞的口水背后，隐藏的到底是什么。

一、什么是游戏

“你有网瘾，你需要治疗！”

于是，就有人被拉进小黑屋享受电击，不对，也许应该叫做“脉冲治疗”。最后被治疗得死去活来的倒霉蛋，还要从口袋里拿出辛苦得来的血汗钱，双手奉上。



游戏和互联网养活了很多人，其中不乏“临沂网瘾戒除中心”这样的……

花钱买罪受，这样貌似荒谬的事情之所以会发生，就是在于治疗者占据了道德上的高地。当他们以“我是为你好”的面目出现时，即使被电得死去活来，还是会有人送上门来。虽然不排除在道德的名义下还是有很多抱着崇高目的的实施行为的人，但如今良莠不齐的现状，也是一件让人无可奈何的事情。而围绕摩尔庄园网站的争议，就发生在这样一个黑白难辨，鱼龙混杂的背景下。

按照抨击“互联网沉迷”者“没有条件，创造条件也要上”的惯用手法，要将一个网站列入“导致互联网沉迷”的范围，最直接的办法是将其定性为“网络游戏”。例如几年以前某“专家”尽管既不了解网络，也不了解游戏，却并不妨碍他将“魔兽争霸”列入“网络游戏”的领域，并借助一个天津少年的自杀与游戏的一点点瓜葛，愤而展开抨击，甚至以追悼会的形式发布了自己的新书，在哀乐阵阵中显示自己的悲愤和崇高。当然这种缺乏最基本知识的抨击犹如建立在沙滩上的城堡，压根无法立足，面对舆论的潮水很快就崩塌了，“专家”和他的书只是作为一个笑柄存在于人们的记忆中。不过后来者显然吸取了教训，对于网络游戏的了解和认知有了长足进步，分析和抨击也渐渐丝丝入扣，直指要害。因此“摩尔庄园”之类的网站究竟算不算一个“网络游戏”，就成了争议的基础所在。

根据本刊对于游戏和互联网的多年分析研究，一个电脑程序或互联网站究竟能否算作一个“电脑游戏”，关键在于是否拥有以下几个特征：1.程序或者网站是以供用户休闲娱乐，从中取得愉悦和满足为目的。游戏的核心在于娱乐，如果用户是为了其他的目的而使用这个程序，那么只能算作学习、工作或者……赌博。这一特征是从现实中的游戏如“丢沙包”“滚铁环”“打扑克”等总结而来，同样适用于运行于电子平台上的程序活动。2.程序或者网站的内容设置具有统一、平衡、严格执行的规则，否则用

户无从使用这个程序，并从中获得愉悦和满足。一个用户是不肯与抓着满手炸弹的对手打扑克的，无论是在现实中还是在虚拟游戏中都是如此。3.程序或者网站内容具有“计点奖励”的规则设置，这是用户从中获得心理愉悦和满足的根基。从最简单的“俄罗斯方块”“挖地雷”到如今林林总总的网络游戏，无不遵从此规则，或者是级别、或者是荣誉声望、或者是道具装备，这种量化了的投入产出计算设置，是所有游戏赖以生存的核心。只要满足了这3个特征，就可以算作“电脑游戏”。而如果要算作“网络游戏”，则还需要多加上一条：就是具有基于互联网的用户沟通互动系统，无论简单如文字聊天系统，或者复杂到组队战斗对抗，都可归入其中。

按照以上特征来对照，根据本刊记者在“摩尔庄园”中的实际体验，这个以Flash画面来呈现的图形化社区，已经具备了“网络游戏”中“网页游戏”的所有特征：它的服务目的是供青少年儿童在互联网上进行休闲娱乐，具有严格统一平衡的游戏规则，用户可以通过各种活动获得种种奖励，而且还具有丰富的公共沟通交际设置，因此是一款不折不扣的游戏。



摩尔庄园，目前青少年社区娱乐网站争议风波的主角，意外的红了起来

但是不是所有冠以“游戏”或者“网络游戏”名号的东西，就都是可以让人堕落到万劫不复境地的恶魔呢？显然这个答案是否定的，否则网络游戏也不会公开存在于互联网上了。正如所有电脑游戏用户在进入游戏之前会看到的那样，“适度游戏”的提示说明，在一定的范围内游戏是无害而有益的，重要的问题在于“度”。也许用户自己无从把握“度”的边界，但监管者可以设置种种措施来明确这个“度”，目前应用于中国所有网络游戏的“防沉迷”系统就是最好的佐证。无论是政府机构还是商业企业自身，只要有明确的制约监管手段，那么“网络游戏”的潜在危害，就可能被限制在最小。

对于类似于摩尔庄园这样针对青少年提供服务的网站，服务提供者显然也明确意识到了这个问题的重要。摩尔庄园网站成立于2008年初，正式对外开放的时间是2008年4月24日，在一年多的运营服务中其内容经历了种种演变，制约手段也逐渐完善起来。根据记者的使用体验，摩尔庄园在使用时间、购物消费、隐私保护、不



注册之后的第一个提示——摩尔庄园公约，此类自律公约在互联网上比比皆是，但效果如何只有自己才知道

良内容过滤上均有明确的制约手段。例如每天的0：00至6：00时段，网站服务器是处于关闭状态的，任何用户都无法登录，显然这一措施是为了防止儿童因为沉迷网站内容而影响休息。而且每当用户在网站里的浏览和活动超过45分钟之后，页面下方就会弹出带有“休息一下”的提示框，玩家可以选择上面的健身操或眼保健操Flash，听着音乐一起运动身体或休息。而聊天页面中也有明确的“不要将重要个人信息透露给他人”的提示，以提醒用户保护个人信息。每天在网站上的虚拟物品消费也有金额上限，以防止青少年用户冲动之下无休止地消费。这些制约措施和提示在针对成年人服务的网站或者游戏中是没有的，显然对于青少年服务的网站，所有人都知道其中的利害所在。

根据以上的调查和分析，摩尔庄园是一个怎样的网站已经很清楚了。它的确是更像是一个图形化的网页游戏，而不是一个虚拟社区，至少在效果上来说，它对用户产生的影响与普通的网络游戏差异不算大。唯一与普通网络游戏有区别的地方在于：这个网站在各个方面设置了严格的监控和限制，无论是使用时间、消费、隐私保护等方面都有很强的意识。虽然从实际情况来看，监控和限制措施并不能说得上非常完善，例如某些不良词汇（如黑帮、黑社会）依旧可以正常显示，对于成年人和未成年人的注册缺少限制和监管（仅仅凭借一个电子邮箱就可以注册，再通过移动充值卡就可以完成所有的活动，如果有居心叵测的成年人想混入网站完全没有门槛），不过仅仅因为一个青少年娱乐网站有了足够丰富的娱乐功能内容，就判定这样的网站是足以引起青少年“沉迷网络”的祸根，那么果断禁止青少年使用互联网才是最好的解决办法。毕竟如今的互联网，哪个角落不具有强大丰富的娱乐功能呢？

对于来自媒体的抨击，摩尔庄园网站很快进行了公开辩解：“摩尔庄园是一款针对7岁到14岁青少年的养成类益智游戏，自从去年5月份开通以来，注册会员已经超过了3千万。我们一直在关注儿童用网时间管理和网络习惯的养成，并且通过‘45分钟防沉迷’‘每晚12点关闭服务器’‘摩尔绿色上网公约’等方式引导孩子养成良好的用网习惯。在今天暑假开学初期，该网站也通过摩尔庄园‘摩尔时报’发出‘调整作息，早睡早起身体好’‘自己动手，准备齐全’的倡议，引导小孩子们在开学时尽快进入学习状态。对于游戏中的收费环节，我们

认为此类的儿童养成类游戏虽然在国内并不多见，但在国外已经取得了成功。收取一定的费用被公认是合理的，也是公司运营下去的根本。“不过正如我们曾经看到过的很多类似事件一样，这种严肃而无趣的辩解，很快就被淹没在各种嬉笑怒骂中，有意见甚至认为这是该企业和媒体合谋进行的宣传炒作。无论结果如何，在央视被抨击，而且是漏洞百出的抨击，这让网站的知名度骤然提升了一大截却没有实质性损害，这个结果对于摩尔庄园来说并不是不可接受的。

二、利益和风险所在

网络游戏，或者任何与网络游戏可能沾边的东西，都是如今很多人赖以谋生的饭碗。尽管实现利益的手段不同，有人以“骂”而实现自己的利益，有人以“捧”而实现自己的利益，有人以互联网娱乐服务实现自己的利益，也有人以“戒网瘾”实现自己的利益，不过所有人都不得不承认，如果没有网络游戏，很多人的日子会过得很凄惨，很多城市的GDP也会少一大截。当然公众的耳根也会清净很多。

但毫无疑问的是，互联网里蕴藏着无数此类大蛋糕，这也正是无数人顶着重重非议和争论，争相投入到互联网娱乐服务中的原因所在。摩尔庄园正式运营不过一年半，其公布的注册用户就超过了3千万，远远超过了一般的网络游戏，其潜在价值目前尚无法估量。不过2009年6月，仅仅运营一年的摩尔庄园网站就在金融环境整体不景气的背景下获得500万美元的风险投资，从一个侧面说明了其含金量。就在摩尔庄园引起种种争议的同时，“盒子世界”“奥比岛”等类似的青少年娱乐服务社区网站也获得越来越多的关注，显然这块大蛋糕已经被更多的人所意识到了。



企鹅俱乐部，这是世界上首个儿童社交娱乐网站，也是国内众多模仿者的榜样

其实青少年社交娱乐网站的红火并不是自今日始，最早出现的此类网站应该算是加拿大网站“企鹅俱乐部”（Club Penguin），这是由3个加拿大父亲在2005年创建的儿童虚拟社区，采用传统的付费会员模式，用了两年时间，发展出70万付费用户和超过1200万的活跃用户，流量甚至超过了当时最火的“第二人生”与“魔兽世界”两大虚拟社区之和。2007年，迪斯尼以3.5亿美元收购了“企鹅俱乐部”，迪斯尼总裁兼首席执行官Bob Iger表示，这个备受欢迎的网站定能为迪斯尼创造更多的财富。此外，根据协议，如果“企鹅”能在2009年达到迪斯尼提出的盈利目标，迪斯尼届时将再奉上3.5亿美元，从而将交易价格抬高至7亿美元。“企鹅俱乐部”的成功为更多对青少年社交娱乐网站抱有怀疑态度的人上了一课。只是由于体制和文化不同，此类网站在中国最先引起关注是其潜在的负面影响，其次才是潜在的商业价值。不过，虽然同是以“青少年娱乐社区”为名，强占青少年网络应用市场的优势地位，但仔细观察如今比较知名的几家网站，一个共同存在的问题是定位的模糊，这也正是此类网站在中国“恶名”大于“实利”尴尬地位的一个体现。通常所说的社交网站SNS被业界解释为Social Network Site，社会网络也就是个人之间的关系网络，理论上说青少年的SNS网站则也该偏重于社区型的网络模式。但事实上的问题是绝大部分的青少年用户将诸如“摩尔庄园”“盒子世界”“奥比岛”这些图形化Flash社区当做了游乐园。不过回头看看开心网上，数以千万计的注册用户整天也在忙于偷菜、停车、钓鱼和转帖，这种一脉相承的延续也就不奇怪了。娱乐化、恶搞化是目前中国社会文化中的一个鲜明特征，互联网自然也不会免俗。青少年社交娱乐网站的用户与普通社交娱乐网站完全不同，游戏，尤其是网络游戏对于青少年网民的吸引力是巨大而无法回避的。虽然游戏在更多的成人眼里看来对孩子的影响多数时候并不积极，但成年人在网络社区里面可以交友、投票、转帖分享好的文章，这些行为对于青少年年龄层的孩子们来说实在是枯燥无趣的，只有游戏才是凝聚这些小用户的法宝，所以定位为以游戏为主体的网络社区本无可厚非。只是需要注意，“社区”的概念也不应被忽视。知名互联网创业者谢文早年说起中国SNS网站目前的现状时就曾经表示：“中国的SNS网站都是过时落后、自降身价，根本没搞懂SNS网站是什么，只会照猫画虎，做一些恶搞型的社交游戏笼络住用户，目的是哄投资人开心，忽悠到钱就是胜利。”有这样的榜样在前，可以说社交网站的娱乐化、游戏化已经成了国内互联网应用广受认可的现状，作为互联网新兴领域的青少年社交娱乐网站既不是这个现状的始作俑者，也不应该为这样的局面负责。但对于成年人和未成年人的监管环境完全不同，这使得面对走同样路线的青少年社交娱乐网站尤为小心翼翼。

“我们不希望人们把我们只当做一个儿童社交网站来看，我们同时走两条路，动漫和网络，都有难度。但它可能与你看到的其他已存在的儿童虚拟社区全都不同。”同样进军青少年社交娱乐服务领域的网站“盒子世界”创始


奥比岛是同样为青少年提供服务的网站，但针对的人群更集中


盒子世界，这是与摩尔庄园类似的一个网站，不过目前还没有被媒体抨击，所以知名度不算高

人之一邹咏凯希望在网站成长中尽量避开商业广告，尽管这是目前网站最主要的盈利来源，但其负面效应却体现得尤为明显。"小孩子缺乏足够的认知和辨识能力，而如今的广告又往往是过于夸张的，他们经常容易信以为真。一旦发现名不副实，带来的反弹远远高于广告带来的收益。"而出品"摩尔庄园"的淘米首席执行官汪海兵则认为："孩子们有与成人完全不同的生活状态，他们通常是被保护起来的一群人，这一点在中国体现的尤为明显。因此如何顺应这种呵护，才是网站首要解决的问题。"尽管模式和内容都类似于"企鹅俱乐部"，但"摩尔庄园"也在走着一条与"企鹅俱乐部"不尽相同的路。"摩尔庄园"有模仿"企鹅俱乐部"的主题和内容，不过早期推出的增值会员服务"超级拉姆"效果并不算好，但此前推出的5000套摩尔玩偶却很快卖光了，这让汪海兵看到了一些新的思路。

看到机会和新思路的并不仅仅只有汪海兵和邹咏凯，就在记者辗转采访的过程中，某个正筹建同样针对青少年社交娱乐社区网站的创业者侯先生找到了记者，谈论了他对此类网站的看法。"青少年网站的特点是风险和机会都非常大。风险自然不用多说，目前关于网瘾的话题那么多，一不小心就容易被卷进去，摩尔庄园不就遭殃了么。但是这其中的机遇人人都看得见，目前同类的网站还比较少，竞争不算激烈，而且很多内容都可以与其他领域结合，动漫、游戏、服饰、图书都可以很好地融合进网站内容，合作盈利的机会很多，而且中国社会的文化就是成年人对自己的消费可能节省，但对于下一代的消费只要认为有价值则毫不犹豫，屡禁不止的奥数班就是一个例子。只是如今其中的难点就在于风险的控制，如何建立良好的监督机制，让成年人有足够的渠道对未成年人的活动和消费进行观察和控制，还不能引起未成年人的反感，这是每个创业者都在努力的方向。摩尔庄园的做法是建立家长的直接监控通道，好处是对父母一辈的成年人有直接的说服力，但负面作用也很明显，容易引起青少年消费者的反感。我们的设想是在内容中增加可以让父母与子女共同实施的内容，让两代人在共同的活动中建立互信，就像让父母带着子女去游乐园玩耍，去电影院看动画片一样，既可以增加两代人的亲情沟通，又可以增加网站的内容消费，这是个最好的结局办法。当然这个道理谁都明白，但是怎么做就看各人的做法如何了。我们现在的设想限于商业机密还不能多谈，但是我们自信能比较好的解决这个问题。"

涉及到商业机密不肯多谈，却又谈了不少，显然侯先生有借助媒体寻找机会的想法。不过抛开这种推广的意图，他所说的理论也说明了如今中国青少年社区娱乐网站的问题所在。只是成年人和未成年人在上网时间段、消费内容，兴趣所在等方向上差异非常大，想要寻找这些差异中的共同点并不容易。能否如侯先生所说的那样较好的解决这个问题，还需要市场的检验。


摩尔庄园网站中一个颇受争议的设置——收费宠物超级拉姆，有了这个东西就相当于获得了VIP身份

三、孩子们需要的是什么

每次涉及到青少年的话题，公众很常见的一个错误就是通常以成年人的角度出发考虑问题，却往往忽视了未成年人的真正需要。未成年人需要怎样的互联网服务，这个问题显然只有他们自己才有发言权，但真正关注他们声音

的人却往往很少。出于不重蹈覆辙的目的，本刊记者采访了同事和朋友的一些孩子，他们都有一定的互联网经验，而他们的言谈表明，如今互联网能提供给他们的东西，远远不如我们想象的那么多。以下是一些采访的实录。

《大众软件》：*上"摩尔庄园"通常玩什么？*

回答一：做任务，挣摩尔豆，否则拿什么买东西啊。

回答二：和同学还有朋友聊天，顺便讨论一下作业什么的，当然学校里的八卦也是不少谈的，哈哈哈哈哈。

回答三：布置收拾自己的房间（游戏中的虚拟私人空间），把它弄漂亮些。这里真的是"我的地盘我做主"啦！哈哈哈。



屡禁不止的"奥数班"，从一个侧面说明了家长对于孩子的塑造想象，只是孩子们会如他们所愿的那样成长么？

《大众软件》：*有和父母一起玩的经历么？有这个意愿么？*

回答一：不愿意，他们要是看到我上网又没干和学习有关的事情，没一会就开始唠叨，躲还来不及呢，哪敢和他们一起上网。

回答二：愿意，但是没有多少这样的经历。他们看的东西我基本不大懂，我看的东西他们又没耐心慢慢看，有时候还笑话我或者说个没完，所以没动力了

回答三：愿意，也有经历，不过就是时间太短。我有很多作业和课外活动，他们又忙着工作还有收拾家里，难得陪我一起上网，一起玩的时间很少，也许"摩尔庄园"这样网站的内容他们觉得太幼稚了吧。

《大众软件》：*如果可能，最想和父母一起在"摩尔庄园"里玩什么？*

回答一：什么都不做，陪我逛逛就好，他们对我上学和放学之后的事情知道得都太少了，就知道催我学习。

回答二：陪我一起玩，这个游戏还是挺有意思的，里面的大人好像也有不少。

回答三：让他们看看我们到底在玩什么，也自己去尝试一下，省的他们老担心我沉迷什么的，那么多作业，哪里有时间沉迷啊！

《大众软件》：*如果可能，你希望"摩尔庄园"这样的网站是多一些还是少一些？它需要有什么改进么？*

回答一：当然是多一些好了，如果需要改进，我们希望能多一些让我们自己发挥创造力的东西，比如里面现在就有的"涂鸦"那样的。当然最好是一些平时做不到的事情，比如……骂街什么的。哈哈哈哈（这个回答有些让人瞠目结舌）



其实上网与否并不重要，孩子们最想要的只是和父母一起做点什么，只是在如今的社会，多数时间这是个奢望……

回答二：从来没想过这个问题。网络是大人搞的，永远不会按照我们的想法来做事情，你这个问题在做白日梦。

这些回答很有一些让人意外的内容，但却是如今青少年面对网络的真实处境。每个人都有童年，都曾经是小孩，所以我们能理解他们说这些话时的心境。但世易时移，如今的孩子和过去的我们面临着完全不同的社会和压力，驱使他们做出一些行为的动机，已经是我们完全不能理解的了，但放在他们的环境中，这些动机却又非常合理。例如他们所面对的试题、流行都完全脱离如今成年人的感受范畴，他们面对的烦恼和压力也更加不为成年人所理解，以至于"骂街"这样的发泄性行为都出现在回答中。这也为"摩尔庄园"被抨击之后遭遇恶言相向的事情提供了一个例证和解释。互联网是整个世界的浓缩投影，提供了充分广播的信息，可以让成年人和未成年人都足以获得自己想要的东西。但两者的需求是如此不同，以至于两代人彼此都看不顺眼。说到底这不是互联网造成的对立，而是在于成年人不能从未成年人角度出发考虑问题的缘故。成年人拥有完全监控的权力，却没有完成充分关爱的义务，以物质世界的种种要求在学习上和技能上给未成年人施加过度的压力，却在精神世界上完全忽视了未成年人的需求，这是造成如今两代人在互联网问题上严重对立的根本原因。不了解孩子们的处境和感受，仅仅抱着"为了你们好"的成年人想法去改造互联网，监督孩子们在网上的行为，这样的做法注定不会得到一个正面的结果。从这个角度说，侯先生充满自信的解决方案，并不如他自己想象得那样有效。也许这个问题的解决办法，真的只有孩子们才能告诉我们。

只是，我们会按照他们希望的那样来做么？P

▶深度关注

闻歌而舞
几款舞蹈类网游分析报告

个人以为舞蹈总是一门关于快乐的艺术形式，古人所谓的“手舞而足蹈”，说的就是人们高兴了才会舞蹈，并且因为舞蹈而更加快乐。舞蹈与音乐是密不可分的，舞蹈由人们肢体动作组合而成，讲究一定的节奏和韵律，而节奏和韵律正是音乐所提供的，即便是最简单的击节而歌。所以舞蹈协同音乐是一种普遍的带给玩家快乐的大众娱乐方式，当这样的娱乐方式结合到网游的时候，受到玩家的追捧是可以预见的，时下世面上有很多的舞蹈类网游，它们各具特色，提供给玩家不同的虚拟舞蹈生活。

■广东 月笃

舞蹈类先驱《劲舞团》



《劲舞团》的游戏场景



情侣挑战明星模式


韩服游戏截图

说起《劲舞团》有很多个第一，这是第一款关于舞蹈类的网游，在2005年，正是网游向各类型细化的阶段，《劲舞团》的出现完全取代了当时红极一时的《劲乐团》，精细、优美的画面，新鲜前卫的新歌，加上玩家只需要操作4个方向键和一个空格键就可以轻松完成游戏，抛却了等级与装备的烦恼，只需要听着自己喜欢的歌曲，合着节奏就可以轻松完成游戏。游戏中还融入了许多时尚元素，所以刚一推出就受到很多年轻玩家们的喜爱。经过了4年的发展，《劲舞团》以频繁的游戏更新，不断带来新鲜的游戏模式和内容，所以在线玩家的数量仍在增加。


情侣热舞

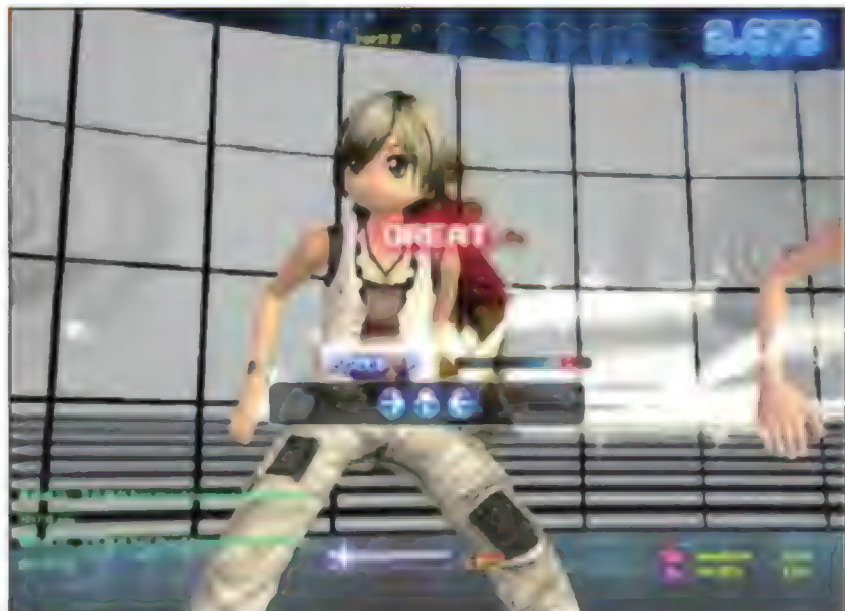

经典的反键模式

先入为主，《劲舞团》首先确立了众多玩家的P点习惯，所以在之后的游戏P点讨论几乎都是按照《劲舞团》作为标准来讨论。《劲舞团》的频繁更新也带来了很多有趣的游戏模式，例如针对年轻受众的俱乐部模式、情侣模式、结婚模式，让玩家在游戏中寻找自己的游戏舞伴，更是针对游戏高手推出了疯狂11键的模式等，这些游戏模式让玩家无论是在个人战或是组队战中都可以找到对应的模式。另外，游戏运营商积极与唱片公司合作，如SONY、EMI、华纳、滚石等著名唱片公司的新歌，都会第一时间在《劲舞团》中听到，这在舞蹈类网游中还是独一无二的。当然作为一款4年前的网游，游戏在架构上有一些不足，例如《劲舞团》就没有一个很绚丽的等待房间，角色间交互动作、剧情模式相对单薄等，这是游戏更新无法解决的。

《GT劲舞团2》的纠结

这是今年久游网新推的游戏，从游戏的名称，尤其是游戏的Logo上很


游戏最新的模式


经典的人物设计


华丽的游戏光影效果


镜头感十足

容易让人联想到它是《劲舞团》的续作，其实不然。《劲舞团》是韩国T3公司制作的游戏，英文名叫Audition，而这款游戏的续作应该是Audition 2，也就是代理给九城公司的游戏，暂时现在的中文名称为《快乐星期舞》。《GT劲舞团2》实际是久游网公司自主研发的舞蹈类网游，T3公司还特地就这个问题发布了声明。其实T3公司与久游网交恶已经不是什么新闻了，当T3公司宣布将Audition 2交给九城代理时，两家公司就产生了隔阂，跟着久游网发表声明声讨《劲舞团》游戏的商标权，接下来就是代理费用的分割纠纷，久游网推迟日本上市，直到最后久游网续约Audition的经营权。笔者个人认为，虽然表面上解决了问题，其实根本的问题并没有解决，之前《超级舞者》的上市就是久游网的一个信号，而时下主动降低《劲舞团》游戏的热度，并且主推《GT劲舞团2》的行动也正是这次纠纷后，久游网自我保护的一个主动策略。实说实话《劲舞团》能有今天的光景，个人感觉仰仗的是中国的市场和久游网的运营能力，去过韩服的玩家都应该知道，那里还是比较冷清的，绝非是国服一度突破在线总和80万人的好光景。

在这样的背景下，《GT劲舞团2》不仅要抵抗来自《快乐星期舞》的威胁，还要努力留住《劲舞团》的玩家，避免2010年后一旦韩方不再续约而造成的尴尬局面。所以《GT劲舞团2》首先把《劲舞团》中所有的内容全部搬过来，例如游戏经典的人设、吸引玩家的各类有趣的模式之外，更是翻新了游戏的外观，加入了MTV背景系统的设置，开放了高自由度并且奢华的等待房间，并且加快新歌的更新，另外在角色互动系统、剧情模式、合成系统、任务系统等细节全面加强，例如玩家的角色可以在房间进行多达几十种的互动行为，例如击掌、拥抱、慢舞等动作，所以说这就是一款加强版的《劲舞团》，有许多《劲舞团》无法企及的游戏细节，但是也因为这些庞大的系统，所以游戏要求的配置也有所提升，如果年代较久的电脑运行这款游戏就会比较吃力一些了。但是无论怎么说从该游戏极旺的人气来看，久游网因为此款游戏的推出，确实掌握了某些方面的主动权。


美丽的场景

后台铁硬的《QQ炫舞》

客观说起来，对比文中的几款舞蹈类游戏，《QQ炫舞》的表现不算出色，画面相对粗糙，有时还能看见时下游戏已经不多见的马赛克现象，另外人设也较为呆板，人设的风格介于写实与卡通之间，加上人物的比例不协调，看起来怪怪的。舞蹈动作更是让笔者不能接受，笔者选择了慢歌，屏幕上的角色根本就不管音乐的节奏，激动地蹦跳着，造成舞蹈和音乐格格不入；如果选了节奏快的歌曲，人物更是在舞台上疯狂舞动，而且经过观察人物的舞蹈动作数量比较有限，所以游戏中经常让玩家感觉舞蹈有重复的情况。游戏中的模式众多，但是趣味性较为普通，不过炫舞模式中将传统的NOTE打击与太鼓达人的打击方式结合在一起，这个模式确实值得一玩，而且在类似太鼓达人打击的这个时间段，游戏的节奏感完全加强，游戏质感瞬间提高很多，而其他模式给笔者留下的印象也就寥寥了。

但是《QQ炫舞》却有其他几款游戏无法比拟的优势，因为游戏的运营公司是大名鼎鼎的腾讯公司，所以游戏还未上市，就已经拥有了庞大的潜在用户群


绚丽场景


复杂的游戏世界地图

体，游戏基本也不需要宣传，即便要宣传通过腾讯公司自身的宣传平台就可以达到很好的效果。即便不为了玩游戏，就为了点亮QQ上那个“炫舞”的标志，很多用户就会主动下载游戏，所以该游戏的人气极其旺，就拿笔者单位同事来说，就有很多人一起玩这个游戏，要知道人气旺对于网友来说意味什么。而且《QQ炫舞》的难度较其他几个游戏来说更容易上手，所以非常适合新手玩家练手，这些就是游戏服务器人数稳步攀升的原因了。


雪色场景


樱花飘落


向日葵海

独辟蹊径的《炫舞吧》

在《炫舞吧》没有上市前，市面上的舞蹈类游戏全部是以卡通的人设为主，而《炫舞吧》独辟蹊径采用了写实的游戏画面，场景上以奢华风格为主，营造出高档酒吧、KTV的真实氛围，游戏中的角色无论是脸庞还是身材的比例都是写实风格。这样的写实风格一推出，就受到游戏玩家的喜爱，因为这样的画面更加贴近现实生活，尤其是喜欢舞蹈类游戏的型男潮女们，他们甚至可以把游戏中的角色打扮得如同现实中的相貌。另外角色的动作更加细腻，例如走路中身体的摇摆，舞蹈中一些平衡动作的实现，剧烈动作时角色发梢的甩动等，也因为画面的写实风格而变得非常逼真。游戏中提供了多种交友方法，玩家间也可以产生交互动作，这在同类游戏中属于第一个实现其功能的游戏。另外，在游戏模式上为了区别于主流舞蹈类游戏，游戏提出了“节奏模式”的理念，也就是玩家按节奏线的顺序，依次打击五线谱中的方向NOTE，从而来获得成绩，这个模式的好处就是上手简单，任何玩家经过短时间游戏就可以掌握，但是这个模式的高级版本难度就非常高了，有时候NOTE频繁连续出现在4个八拍中，更甚至需要玩家同时连续敲打两个以上的方向键，这就给游戏带来了很大的挑战性，也让这个游戏模式更加的刺激，至于约会模式和情侣模式就属于比较随潮流的设计。《炫舞吧》是一款视觉冲击力很强的舞蹈类游戏，游戏的最大卖点就是游戏华丽的画面，感觉像是在一个非常时尚的派对中，另外就是游戏中更加轻松痛快的节奏模式，这也是其与同类游戏相比最有特色的地方。不过游戏目前歌曲总数量较其他游戏略少，不知是否会在今后的更新中弥补这一不足。


写实的情侣模式

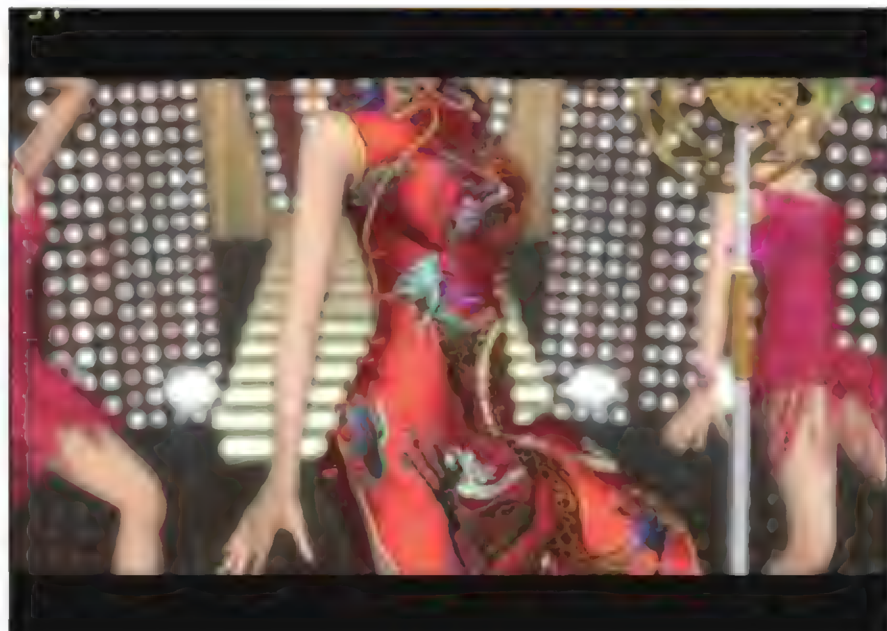


华丽的登录画面

备受期待的《一舞成名》

这是一款相当神秘的游戏，因为市面上对这款游戏的资料也仅仅限于两个视频和一个基本形同虚设的官方网站。这也是一款硬件杀手级的游戏，官方开放了技术性测试客户端下载，笔者机器测试的成绩实在是夸张，在酷睿2.6GHz、2GB内存、GeForce 8600GT的平台上，笔者只跑出了一个最大值为9帧，而平均值只有7帧的成绩，笔者实在不敢想象这个游戏究竟要什么样机器才可以流畅运行。当然强大的配置需求也必定绽放出惊人的画面效果，开放的游戏测试画面中，笔者看见了一个近乎于现实场景的游戏画面，画面中如同3D电影一般的写实风格让笔者侧目，角色飘逸的旗袍前襟、脚边微动掉落的花瓣、角色发丝与眼神的流动、绚丽开放的烟火等，如果说《炫舞吧》是写实的游戏画面，那么《一舞成名》的游戏画面会让你感觉有点真实到


《一舞成名》游戏截图


最细致的截图



请注意人物被光影笼罩的感觉

“不真实”的程度。当然视频我们也只能看看游戏的画面，而官方的新闻只有另外一个有意义的消息，那就是此款游戏中玩家不但可以扮演舞者艺人，更可以成立自己的经济公司，培养自己的艺人群体。只有这些资料，我们甚至都不能说窥探到了《一舞成名》的冰山一角，精致的画面吸引玩家的眼球，而又无任何的后续资料开放，相信这就是时下游戏备受期待的主要原因。

P点论谈

舞蹈类游戏中打击NOTE得到Perpect的评价，这个节奏点就是P点。《劲舞团》的火热也将游戏中P点的感觉植入了玩家的心中，而且游戏设计的P点感觉非常好，对于一个高阶的玩家来说，掌握P点有两个方法，一个是看：当光标移动到光亮点的正中间打击容易打到P点，这种方法只适用于中、初级玩家，因为毕竟看P点并不能完全掌握爆P的时机，较容易失误；另一种是听P点，也就是在游戏中我们要听清音乐的节奏，跟随音乐拍子而去打击P点，这样得到的爆P时机相对于看的来说又要准确一些，如果将以上两者合一就可以得到较高概率的P点。但是对于听P点来说，需要游戏中的音乐与NOTE配合起来，《劲舞团》前期制作的歌曲非常精良，几乎不用玩家看P点，跟着音乐节奏中的鼓点就可以轻松找到P点的切入时机，但是在游戏进行到中期时，因为新模式频出，游戏更新过快，导致一些歌曲和NOTE无法有机结合，造成了玩家必须看P点的情况，成绩普遍下降，后随着游戏新模式的定型、新歌的更新，稳定而清晰的P点才又重新回到游戏中来。

《GT劲舞团2》中的P点继承了《劲舞团》清晰的传统，只是在游戏中表现得不是很稳定，在有些歌曲中，P点比较飘，时而在前、时而在后，而这种飘P点的存在很容易影响玩家发挥。《QQ炫舞》的P点还是比较侧重于听，节奏较强的快歌中P点与鼓点非常吻合，很容易打出很高的连击，但是要以看P点为辅助手段，《QQ炫舞》的P点用看的话是超前一些，就是在光标刚刚接触到打击区的时候直接打击很容易爆P。《炫舞吧》的P点行程是本文提到的所有游戏中最短的，对于玩家的游戏水平要略高于其他游戏，精确打到节奏点需要一些练习。P点的好坏直接影响到玩家打击游戏的心情，是很重要的一个因素，当然P点也只是一个习惯的问题，看玩家习惯于哪款舞蹈类游戏了。

成功的IB运营模式

目前市面上的主流舞蹈类网游几乎都采用免费游戏、贩卖道具的运营方式，任何玩家都可以轻松、免费获得舞蹈所带来的快乐，但是如果想在游戏中光鲜亮丽，就必须购买官方的道具了。最大的一类热销产品就是玩家角色所穿着的服装，通过成熟的纸娃娃系统，玩家的角色可以穿上各种各样的服装，设计自己的脸庞、发型、首饰、鞋子等等细节，并且一些前卫、时尚的年轻玩家还可以从众多的服装中，自由组合出一套夺人眼球的服装，这对于舞蹈类网游的年轻玩家群的吸引力是巨大的，所以运营商们的业绩不断刷新纪录。久游网正是第一个成功运作该运营模式的商家，前段时间一个关于久游网的热门话题就能说明，想要获得一套游戏角色可以永久穿着的服装，玩家可能要花费在现实中同类衣服的价格去购买，这个话题在一定程度上也说明了久游网服装道具的热销现况。《QQ炫舞》的销售平台是最便利的，首先腾讯公司有Q币这个专业的虚拟货币系统，玩家更是可以在游戏中自由使用账号中的Q币，随意购买任何游戏内提供的丰富产品，从服装到人物表情、动作等，还可以参与游戏内的抽奖。

另外游戏中还有一些热销道具，喇叭就是一个热销的道具，这个道具很便宜，玩家购买后就相当于获得了游戏中的话语权，可以随意对全服务器、区域服务器、游戏频道内的所有玩家广播说话，当然价格不等，有些喇叭的价格相对便宜，可能只有几毛钱，但是细水长流的结果也是让厂商赚到盆满钵满。

另外有些厂商还积极地与第三方厂商进行一些广告上的配合，其实这是运营厂商的一个很好的渠道，因为时下网游因为有很庞大的在线人群，已经具有传媒的功能，如果可以与第三方厂商配合，通过游戏中置入广告的形式赚钱也是一个很好的尝试。

坊间所闻

虽然舞蹈游戏很受年轻玩家的追捧，但是也因为游戏的交友设计而备受社会舆论的压力。作为一款具有影响力的网游，《劲舞团》也带来了一定的社会问题，因为游戏大多数的受众是年轻人，处于青春期、叛逆期，游戏又提供一些交友方面的元素，所以带来了一些青少年健康游戏的问题。针对游戏中玩家争相购买服装道具的问题，社会上也担心是否促成青少年互相攀比的不健康心理等，另外针对喇叭道具的销售，确实造成了游戏内极少数素质低下的不良玩家刷屏谩骂的现象，严重影响着舞蹈类网游的游戏环境。

其实对于这些年轻受众群，厂商应该有自己的社会责任感，主动正面的引导为主，加强监管的力度，其实游戏中我们也能看见一些厂商的努力，例如《劲舞团》游戏中的敏感字屏蔽，几乎已经达到影响玩家正常文字交流的程度了。在呼吁厂商加强在线监管力度的同时，每一个进入游戏的玩家也应该认识到，网游也是一个公共场所，应当保持文明的行为，毕竟游戏环境是大家的，针对少数出格的玩家，厂商还是应该手腕硬那么一点。

结语

其实舞蹈类网游的流行，结束了角色扮演网游一支独大的局面，而且以后休闲类网游将按照市场的需要，进一步细化、分类，随着同类产品越来越多，各款产品也都竭尽所能地展示出自己的长处，相信笑到最后的一定是游戏品质精良、游戏环境优秀、游戏趣味多多的那一款。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊立场）

▶快言快语

论游戏公司的炒作手段

国内的游戏圈好像总能在最平静的时候迸发出一两声惊雷，"魔兽"易主事件无疑是今年游戏产业最具爆炸性的新闻，然而当玩家还没从这突如其来的错愕中回过神来的时候，众多游戏公司却已经开始投入到轰轰烈烈的抢夺"魔兽"玩家行动中来，在这场玩家争夺战中究竟谁能够获得最终胜利还真是让人一时难以做出判断。

《魔兽世界》的停服给了其他游戏公司难得的"抢人"机会，因此许多公司都将预备在暑期的广告宣传大幅提前，当然除了广告之外游戏公司还喜欢通过炒作来吸引玩家的眼球，然而炒作究竟能对游戏的宣传起到多大的作用呢？

■湖北 夏飞

低俗炒作逐渐落寞

由于国内的网游市场同质化严重，因此大多数游戏厂商很难单纯依靠旗下游戏品质的出众来吸引玩家，所以对于国内许多游戏公司来说，目前的网络游戏竞争更多的是比运营比服务比人气。

如今国内的网游市场充斥着大量网游，一款游戏想要成功首先就得想办法吸引玩家积聚人气，一般游戏厂商都会用广告、地推等形式来完成游戏的用户吸引，但是传统的广告、地推等方式成本较高且效果难以保证，因此，慢慢地游戏公司也开始通过炒作方式吸引玩家的眼球。

网游公司最初的炒作手法还十分稚嫩，无外乎是围绕游戏的某一个创新点大吹特吹，稍微有些游戏经验的玩家肯定都会记得，当年国内几乎每一款网络游戏都会自我标榜为"史上第一款XX网游"，这样的做法甚至直到今天还常见于许多新游戏的推广广告之上。

再到后来美女广告等一系列跟色情暴力打擦边球的游戏炒作开始被游戏公司广泛应用，无数充满诱惑性的广告开始在各大网站上疯狂推广，一时间给网络游戏行业的整体形象带来了很大负面影响。没过多久这些不堪入目的"美女"广告就被国家相关部门叫停，虽然今天我们依然还可以看到以"网游美女"为卖点的网游炒作事件，但是从数量上来说已经降低了不少。



备受争议的低俗游戏广告

上述的一些炒作方式在刚刚推出时确实能抓住不少玩家的眼球，但是游戏内容却往往与其大肆炒作的内容大相径庭，这样一来玩家"上当"之后就对这些华而不实的游戏炒作产生了"免疫"，其宣传效果也大打折扣。所以此后的游戏炒作中，这样的低俗炒作已经逐渐走向边缘，国内游戏公司的炒作方法也朝着多元化的方向逐步迈进。



《九阴真经OL》项目组员削发明志

炒作手法多样化

在"传统"的炒作手法逐渐失去效用的时候，游戏公司的炒作能力却得到了提升，炒作手段开始逐步多样化。笔者经常从"娱乐圈"的角度来观察游戏行业，如果你对游戏产业比较关注，那么你也一定会认为如今的游戏行业已经与传统的娱乐行业越来越相似。



《九阴真经OL》游戏图，这才是玩家该关注的

对于传统娱乐行业来说，炒作是一种异常划算的推广宣传方式，于是娱乐圈每天都会有新"料"爆出，而关注这些八卦新闻也成为了不少关注娱乐圈人士的娱乐方式，它已经成为娱乐圈不可分割的一部分。如今的游戏行业也一样，在游戏品质相似或相近的情况下，谁能获得玩家更多的关注，谁在游戏行业胜出的几率也就越大，因此每个游戏公司都会为了自己的游戏推广绞尽脑汁。

前不久《九阴真经》游戏项目组集体削发明志的新闻就是一种比较新型的炒作方法，通过炒作将玩家的注意力吸引到《九阴真经》游戏的开发人员身上，而关注这个事件的玩家中也一定会有人因此而注意到《九阴真经》这款游戏——这正是他们集体"出家"的真实目的。

暂且不说他们这样炒作的效果如何，我们可以通过这样的一个事件看出目前国内的游戏公司已经开始把炒作从游戏本身引到游戏之外，而使玩家通过对游戏外事件的关注转向对游戏的注意。这样一来就很可能将宣传的范围覆盖到那些原本对该游戏"不感冒"的玩家之上，这些玩家很可能通过这一事件转而开始关注这款游戏。



冒险岛的“灭春鸽”活动

此外，就笔者观察而言，目前游戏炒作的趋势是生活化、热点化。今年是甲型H1N1全球大流行的阶段，《劲舞团》就于近日推出了全民打“猪菌”（甲型H1N1流感最初被称为猪流感）的活动，熟悉游戏行业的玩家一定还记得当年久游与某游戏上市公司的“夺爱之恨”，虽然久游官方申明此次活动与某游戏上市公司的老总并无关系，但是相信所有了解那段历史的朋友肯定都会有自己的答案。久游的这次活动可谓“用心良苦”，不但结合了时下对抗甲型H1N1流感的热点事件，而且还借机“报复”了仇敌，确实达到了一石二鸟的目的。

除了久游，盛大今年《冒险岛》也提出了“灭春鸽，得永生”的口号，而其与金酷联合运营的《诸侯》也打出了“跟春哥一起做诸侯”的广告词，虽然《诸侯》的代言人是香港明星陈小春，但是上述两款游戏猛打的“春哥”牌明眼人肯定一看即知。

上述两家公司近期的炒作行为都是善用社会热点的典型案例，这样的炒作方式不但贴近玩家的生活而且也使得玩家觉得有趣，这样的炒作方式相信会在未来一段时间内成为主流。

勤修内功，炒作为辅



“暴款”与“美女”并存的游戏宣传

虽然适当的炒作可以令游戏宣传与推广起到不错的效果，但是想一味依靠炒作来获得成功则肯定不是长久之计。

游戏公司通过炒作方式吸引到一些玩家的注意，达到了一定的短期效应，但是如果游戏本身具有重大漏洞，或者游戏运营出现重大失误，那么短期内积聚的人气肯定会在一瞬间消失殆尽。

对于游戏厂商来说，通过炒作方式吸引到的玩家一定是极具猎奇心的玩家群体，这些玩家的特点是喜欢新奇喜欢热闹，如果游戏不能够激起他们足够的兴趣，那么这款游戏的玩家流失一定非常严重。也就是说通过炒作积聚的玩家人群更多的是一群“摇摆型”玩家，也许今天看到A公司炒作宣传因而开始玩A公司的网络游戏，明天就会看到B公司的宣传而转投B公司的“怀抱”。因此对于游戏公司而言，游戏自身品质以及游戏的运营质量仍然是所有工作中的重中之重。

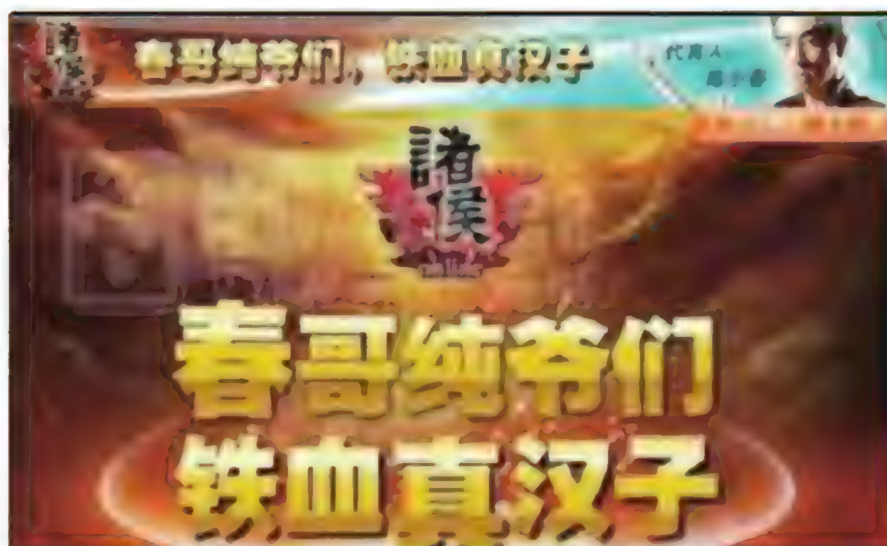
炒作只能作为辅助手段来为游戏增加人气，获得关注。游戏公司只有修炼内功，把自己的服务提升上去才能真正抓住自己的玩家群体，也才能真正在游戏行业中站稳脚跟。如今的游戏产品供大于求的局面短期内将难以改变，竞争十分激烈，以往“赚一票”就走的想法已经难以实现。所以国内的广大游戏公司最好还是踏踏实实做好自己的本职工作，笔者相信“天道酬勤”，只要努力拼搏就一定能获得最后的成功。

结语

从游戏公司开始运用炒作这一手段开始，炒作就注定会一直伴随着这个行业，我们玩家不妨以轻松的心情来看待这些游戏公司“精心安排”的各种炒作方式，不过需要提醒的是，千万不要被这些炒作蒙蔽了双眼，玩游戏说到底还是为了得到快乐，选择一款最适合自己的游戏才是正途。

在最后也希望各家游戏公司能够将花在各种炒作上的精力匀一点放在对旗下游戏的服务提升上，相信只要是游戏出色、服务出众，就算没有那些炒作，我们玩家也一定会积极为这些游戏“捧场”的。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



《诸侯》也恶搞“春哥”



此“春哥”非彼“春哥”


《诸侯》中号称“宿命激斗”的系统比“春哥”的噱头更加引人关注



《劲舞团》全民打“猪菌”

魔兽世界
大灾变

类型：大型多人在线
制作：Blizzard
发行：Blizzard Entertainment
上市日期：2010年
推荐度：★★★★★

■北京 萌老爷

World of Warcraft：Cataclysm


狼人的设计草图

在2009年的BlizzCon大会上，暴雪终于公布了旗下大型多人角色扮演游戏《魔兽世界》的第三部资料片——《大灾变》（Cataclysm）。

伴随着西半球最火爆的MMORPG《魔兽世界》的最新资料片以及暴雪娱乐另一招牌大作《星际争霸 II》的最新情报，一年一度的暴雪年度盛会BlizzCon这次比去年更加让好奇的参观者挤破了脑袋，因为BlizzCon 2008的火爆，主办方特意在加州的阿纳海姆会议中心扩大了展会规模，增添了场地容纳更多的玩家和媒体人员，即使这样，价值125美元的门票还是在8分钟内销售出了2万人的席位。

关于暴雪其他游戏的新消息我们不去赘述，《魔兽世界》的年度资料片《大灾变》公布了大量的细节，BlizzCon所透露出的资料让WoW的粉丝和用户确实感到出乎意料，有些人目瞪口呆，有些人静观其变，因为这部资料片并没有提供一块全新的未知大陆给予玩家探索，它更强调的是变革，是关于旧大陆和新兴势力引发的灾难所导致的巨大的变革。

新的故事

《魔兽世界》每一个资料片都有一个核心的焦点，在《燃烧的远征》里，焦点是堕落的半恶魔半暗夜精灵恶魔猎人伊利丹·怒风，在《巫妖王之怒》里焦点是与巫妖王耐奥祖合体的王子阿尔萨斯。他们代表着失去领导的虚空恶魔燃烧军团和遍布诺森德和东部王国的亡灵天灾。这些情节其实在《魔兽争霸III》里就已经定下雏形，玩家经过了两部资料片终于填满了这两个故事上的大坑。接下来会是什么？暴雪会把故事如何讲下去？第三部资料片会不会是早已伏下线索的“翡翠梦境”？粉丝们展开考据的本事和卓越的YY能力将WoW日后的走向演绎得煞有介事，但是只有牵扯到古神这一点猜对了，《大灾变》带着一个全新的艾泽拉斯终于出现在冒险者们的眼前。

死亡之翼——黑龙之王耐萨里奥，曾经是上古时代的创世泰坦们遗留下来的五条守护巨龙之一，他代表大地的守护者。大约在距今5千多年前，这位睿智、沉静、威严的守护龙被古神的私语诱惑，进而疯狂。他开始将自己的黑龙转变为邪恶的地底大军，为清洗地面上一切力量小于龙类的低等生物的残暴计划而展开行动。远古之战中，在古神的授意下，耐萨里奥通过地精的帮助建造了一个金属圆碟，借助法术和诡计，死亡之翼诱骗了其他的四位守护者将本身的力量注入到这个被古神和恶魔所污染的金碟内，铸造了日后被称为“恶魔之魂”的法器“龙之魂”，借用神器的力量，燃烧军团遭受了重创。不过，耐萨里奥和黑龙其实并未奉献自身的力量，耐萨里奥利用“龙之魂”降服了蓝龙和恶魔，它的外貌产生了魔鬼般的巨大变化——巨大的胸膛开裂，里面燃烧着炽热的烈焰包裹着黑龙之王的心脏，它变为了毁灭者死亡之翼。


大坏蛋死亡之翼

新的命运

萨尔： 萨尔这次竟然被地精营救，地精从联盟的战船上将萨尔救出，他目前出现在失落之岛上，据传他已经放弃了部落领袖的位置。

加尔鲁什・地狱咆哮： 新的部落领导者

瓦里安・乌瑞恩国王： 联盟领袖

玛法里奥・怒风： 回归了，目前坐镇海加尔山

布莱恩・铜须： 奥丹姆的联盟远征军领袖

奈法利安： 重新复活进驻黑石塔

拉格纳罗斯： 在火焰素位面指挥继续侵袭海加尔山

凯恩・血蹄： 传言被加尔鲁什所害……

女王艾萨拉： 只是传言可能出现……

卡利姆多

海加尔山（78～82）： 在资料片中，海加尔山会成为78～82级地图，这片圣域会受到拉格纳罗斯的围攻，也会迎来大德鲁伊玛法里奥·怒风的回归，他将统领塞纳留斯军团保卫海加尔山。

奥丹姆（Uldum）（83～84）： 这里是传说中的“泰坦之地”，位于安戈洛环形山的南部海岸和，包含安其拉的部分神秘地区。布莱恩·铜须将坐镇这里。

东部王国

吉尔尼亚斯（Gilneas，1～15）： 作为七大人类王国中的吉尔尼亚斯也是狼人的发源地，它位于洛丹伦南部的银松森林旁的半岛上。虽然格雷迈恩之墙在亡灵天灾中保护了吉尔尼亚斯，但是这个封闭王国的内部也发生了悲惨的命运。《大灾变》中，吉尔尼亚斯德国王吉恩·灰鬃（Genn Greymane）依然健在，他将成为狼人的首位NPC指引玩家。

暮光高地（Twilight Highlands，84～85）： 暮光高地是《大灾变》中的新增地点，它位于格瑞姆巴托，这里到处都是死亡之翼和暮光教团的爪牙，联盟和部落都在这里拥有一席之地，此外，这里也能见到红龙军团的人马。

托尔巴拉德（Tol Barad，84～85，野外PvP地点）： 托尔巴拉德是哈斯克和卡兹莫丹海岸外的岛国，玩家们可以把这里看成诺森德的冬握湖，他的功能如同奎尔丹纳斯群岛，提供给玩家大量的日常任务，同时也是两方阵营争夺的焦点。

死亡之翼之痕（Deathwing Scar）： 死亡之翼之痕是一条从燃烧平原直通深渊低地（Deepholm）的巨大隧道。

新的艾泽拉斯

伴随着死亡之翼造成的破坏，卡利姆多和东部王国两块大陆产生了巨大的变化。贫瘠之地被巨大的熔岩裂隙一分为二；黑海岸遭遇了强烈的地震，奥伯丁被摧毁，原先的港口变成了破碎的崖地，巨大的落差形成了一个壮观的瀑布；艾萨拉的林木纷纷倒落，曾经的林地变为空旷的荒原；不过像凄凉之地这样原来荒凉广袤的地方现在变成了郁郁葱葱的化外仙境，无论是新老用户，届时都会面对产生如此巨大变化的艾泽拉斯世界。

《大灾变》加强了地图场景的描绘，更多地景细节会出现在电脑屏幕上，游戏拥有超越以往《魔兽世界》的巨大远景，顶点渲染令远景画面更加柔和细腻。



大地元素战士

无尽之海

失落之岛（Lost Isles，6～15）： 失落之岛是连接埃萨拉至杜隆塔尔的一系列群岛，这里将作为地精的初级任务地图。在“大灾变”导致的火山爆发毁灭了地精的家乡卡赞岛后，狡诈的地精立刻想到了用奴隶身份作为酬劳帮助同胞逃离险地的生意法门，可惜不凑巧的是，他们的船误入联盟和部落的海上战场，被打散的地精只好逃到附近的岛屿上暂且落脚。

瓦斯淇的陷落之城（Sunken City of Vashj'ir，78～82）： 玩家将涉水来到这里，这是大旋涡之下的失落之城，是随着上层精灵的陷落一同沉没的精灵古都，瓦斯淇女士就是从这里出发踏上了与伊利丹结盟的道路。



新的野外生物

南海

卡赞岛（Kezan，1～5）：卡赞岛是地精的家乡，这里有传说中的地精主城安德麦（Undermine），这张图也会应用到WLK中使用的地形相位技术，选择地精的玩家将在这里迎来他们的诞生，然后很快继续失落之岛的新手任务。

元素位面

深渊低地（Deepholm，82～84）：元素位面中的大陆，这里危机四伏，古神的家园在这附近毗邻而居，但是在深渊低地，毫无疑问这里是石母瑟拉塞恩的地盘。

大灾变中被改变的大陆卡利姆多

黑海岸：奥伯丁已经被摧毁，这里到处是支离破碎的景象。

灰谷：已经沦为兽人的天下，阿斯特兰纳被部落毁灭。

艾萨拉：艾萨拉现在与奥格瑞玛陆路相通，地精在这里大肆开采石料建立他们的避难所。

奥格瑞玛：奥格瑞玛的大门已经换成了战歌要塞般的金属大门。

贫瘠之地：贫瘠之地被一分为二，北边是10～20级地区，南边则是高等级玩家地区。

石爪山脉：这里被火山灰所覆盖，烈焰蔓延到了焦炭谷。

凄凉之地：大灾变撕裂了这里的荒原，将水引入到内陆，这里目前被希瓦尔拉等恶魔入侵。

东部王国

幽暗城：这里的地形被重新改造过以方便玩家的飞行坐骑出入。

希尔斯布莱德丘陵和南海镇：很可能会“消失”……

湿地：地形变化较大，这里是通往暮光高地的起点。

银松森林：格雷迈恩之墙已被摧毁，这里通往吉尔尼亚斯。

暴风城：与幽暗城类似，狼人在这里拥有自己的独立区域。

新的特性

有趣的是，和前两部资料片不同，《大灾变》提升的角色等级上限并不是完整的10级，每个玩家的最高等级封顶为85级；新的第二职业系统——考古学专业，新的“泰坦之路”生产系列任务将会提供玩家最高端的物品制造配方。

在《大灾变》中，玩家终于可以在艾泽拉斯世界上拥有飞行坐骑了。

考古学可以让玩家收集世界各地的古代遗迹和文物，高阶玩家甚至可能获得泰坦们的遗物。

重铸：新增的制造装备技能，学习锻造、制皮，裁缝和工程的玩家可以获得这种技能，改变装备的属性和加值。

专业技能将增加到525点封顶，到达的玩家将获得杰出称号。

新的种族

伴随着艾泽拉斯的巨大变故，两个新的可选种族分别加入到联盟和部落的阵营中。好吧，其实这两支种族并不是崭新的，他们在以往的《魔兽世界》中就已经广为人知了，这两个种族就是地精和狼人。

联盟新加种族就是命运多舛，身世令人怜悯的半狼人型生物：狼人。而部落则会迎来贪婪狡诈，但是生性聪明的绿色小地精。

狼人在以往的旧大陆中曾经不止一次出现在任务和副本中，比如“月神镰刀”系列任务和坐落于银松森林的“影牙城堡”。身为格雷迈恩之墙后沉睡的吉尔尼亚斯人类王国，这里有受到诅咒变为狼人的人类，大灾变倾倒了沉重的巨墙，狼人们意识到面临的巨大威胁，他们选择了加入联盟。

神秘的吉尔尼亚斯王国作为狼人的新手出生地，这里的色调黑暗昏黄，破败的城市和阴森的气氛充满哥特风味。当玩家新建了狼人角色后，将会在吉尔尼亚斯王国度过自己1～15级的岁月。一个未知NPC声音将会告知玩家狼人的诅咒将被治愈，做完一系列周围地区的药剂任务后，玩家将会进入到城镇，在这里角色将会得到任意在人和狼人形态转变的新技能。


毁于部落空袭中的阿斯特兰纳

狼人将会在战斗中自动转化为狼人形态，他们将会获得1%的伤害增益属性和减少诅咒作用时间15%的抗性；冷却时间3分钟的6秒冲锋技能；不需要剥皮工具具有15点加成的剥皮技能。狼人可以担任除萨满和圣骑士之外的所有职业。


新种族狼人亮相


春意盎然的凄凉之地……

地精的出场更富戏剧性，他们的故乡卡赞岛在大灾变中化为火山，地精们争相逃到海上躲避灾难，在救生浮木上，地精们突然发现自己成为联盟和部落战场上的意外闯入者。地精的新手任务就是在这混乱的处境下抢救同族的遇难人员，伴随着地精科技出品的蛙人装备，玩家的角色将会在海上如鱼得水。随后的任务将会回到干燥的陆地上，在一些地精和落难的兽人任务中，这些绿色小家伙将会意外地加入到联盟的队伍中去。

地精的种族特性包括潜行的专长，被称作“生意亨通”（Best Deals Anywhere）的商业技能，它能使地精无视阵营和种族的区别在交易的时候获得最大优惠，地精在炼金上也是有15点加成的；“时间就是金钱”这个种族天赋可以令地精的战斗和施法速度快1%。同时地精还拥有火箭背包，一个2分冷却时间的快速推进技能；“地精弹幕射击”也是2分钟冷却，它能给予对手一定的火焰伤害；最有趣的或许是被称作“地精背包”的技能，它能给地精角色的玩家创造一个移动的小型银行。地精可以选择除圣骑士和德鲁伊之外的一切职业。

种族特长

狼人（部分）

恶意（Viciousness）
+1%伤害
黑暗飞行（Dark Flight）
+70%跑动速度，持续10秒，3分钟冷却
苦行（Abberation）
诅咒和疾病持续时间减少15%
剥皮者
增加剥皮技能

地精

生意亨通
永久最优惠价格交易，无视阵营
地精背包
召唤私人的银行服务，持续1分钟，30分钟冷却
炼金生涯（Better Living Through Chemistry）
增加15点炼金术技能
火箭弹幕射击
用火箭腰带发射火箭攻击敌人，造成伤害，2分钟冷却
火箭弹射
激活火箭腰带弹射到远方，2分钟冷却
时间就是金钱
提高战斗和施法速度1%

在谈及这两个种族的设计预想时，暴雪的开发人员透露，玩家们很久以前就呼吁将地精纳入可选种族，在《大灾变》中，设计人员将满足这一要求。而狼人因为在旧《魔兽世界》中涉及较少，使这种神秘的生物更加覆盖了一层厚重的面纱，所以特意在资料片中增加狼人的戏份，令玩家有机会详细地探讨这一种族的诞生和命运。考虑到联盟缺少野性特质的种族，所以将


狼人的家乡和被遗忘者的避难所都是一样的阴郁

狼人归入到联盟阵营，而地精加入部落则是从相反的方面弥补部落种族粗犷的印象。

而关于游戏中的已有种族和职业，《大灾变》也作了不少改动：部落玩家终于迎来了兽人法师和牛头人牧师、牛头人圣骑士、巨魔德鲁伊、亡灵猎人和血精灵战士。


新的战场和新的局势

联盟玩家的变动则是矮人萨满和法师、侏儒牧师、夜精灵法师和人类猎人。

虽然有些改动导致的种族和职业配合令人想起来觉得忍俊不禁，不过在另一方面最大化了玩家的选择，很多玩家都乐意创造个性角色。


哥特风味的狼人王国

值得注意的是，术士的灵魂碎片可能将有较大的改动，就像是死亡骑士的符纹系统，灵魂碎片可能将被用于战斗而不只是单纯的召唤类物品。术士在战斗中可以拥有3种碎片，玩家可以在用户界面里看到显示的碎片，当战斗结束时，碎片

新的地下城和Raid

1.天空之墙（Skywall）

尚未命名的80～82级地下城和“天空之墙”是位于元素位面上的气态天空城，这里有着昏黄的日光、多样的飞禽、环绕的流云和凶猛的暴风。太阳永远悬挂在这片天境之上，到处都是风元素的影子。

2.深渊低地（Deepholm）

尚未命名的81～83级地下城“深渊低地”就位于“天空之墙”的下方，是一片充满龟裂、地震和沟坑的谷地。石母瑟拉塞恩手下的地元素是这片是非之地的占领者。“深渊低地”拥有许多狭长的裂缝、通道和洞穴，巨大的蠕虫和地下生物遍布其中，当然这里也是各种宝石和矿物的老家，不过要想开采他们恐怕要先问问石母瑟拉塞恩。

3.瓦斯淇的陷落之城（Sunken City of Vashj'ir）

81～83级地下城

深渊之胃（Abyssal Maw）：尚未命名的82～84级地下城

“瓦斯淇的陷落之城”位于大漩涡之南，也是瓦斯淇女士曾经的家乡。玩家可以经由水下坐骑或者游泳来到这里，城市的中心就是通往“深渊之胃”副本的大门。

深渊之胃（Abyssal Maw）：“深渊之胃”位于元素位面的无尽之海，这里少有的陆地经常遭受潮汐和风暴的摧袭，巨大的汪洋变化无常，时而黑暗幽远，时而清澈宁静，就如同水的本性。这里是猎潮者耐普图隆的老家，在他深渊之底的王国就被称为“深渊之胃”。

4.奥丹姆（Uldum）

起源大厅（Halls of Origination），83级地下城

托沃之城（Lost City of Tol'vir），84～85地下城

奥丹姆是卡利姆多南部海岸的远古沙漠，相传这里是泰坦古城的坐落之处，矮人和侏儒在这里建立了新的据点巴尔莫丹。

“起源大厅”是《大灾变》中新形态的非线性双子副本，这里充满古埃及的风情，传说这里藏有泰坦留下来的超级古代武器。

“托沃之城”则是另一双子副本，他的名字来源于泰坦创造的另一种族托沃。

5.黑石山

黑石洞窟（krock Caverns），85级地下城

沉降黑翼（Blackwing Descent），很可能与著名的BWL有关

“黑石洞窟”是《大灾变》中的黑石山新副本，是由死亡之翼的新手下暮光龙修建的一个巨大的地下隧道，它通往暮光高地，目前驻扎着大批“暮光之锤”教徒。

6.格瑞姆巴托（Grim Batol）

尚未命名的85级地下城，尚未命名的死亡之翼团队副本。格瑞姆巴托是湿地东方的石山碉堡，它现在由红龙军团守护。这里很可能就是人类英雄们与《大灾变》的终极Boss死亡之翼决战的地点。

7.火焰之境（The Firelands）

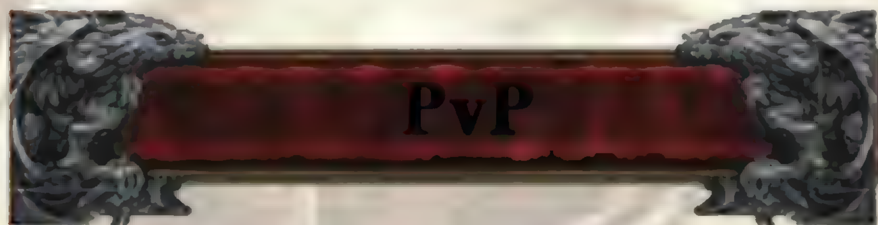
很显然，与火元素王之王拉格纳罗斯有关的团队副本。这里是元素位面中的火元素领域，玩家们早与之打过交道的拉格纳罗斯将会再度出山。在“熔火之心”的失败后，被驱逐回这里的火元素之王就据居在老家“硫磺堡”内蠢蠢欲动，他们似乎谋划着偷袭海加尔山，妄图烧毁世界之树。

会得到补充。术士会增添一种叫做“灵魂燃烧”（Soul Burn）的新法术，这种法术将会消耗一颗碎片并且需要30秒的冷却时间，“灵魂燃烧”可以对玩家将要释放的下一个法术起到不同的增益效果，比如将某些攻击法术或召唤法术变为瞬发；延长某些控场法术的作用时间；增加持续伤害法术的效果和持续时间；造成直接伤害法术的重击等。

另一种可能造成重大变动的职业就是猎人，猎人很可能将失去魔力而依靠集中值来发动技能，集中值可以不断的累积恢复，猎人的稳定射击技能还会影响到集中值的回复总量，比如猎人在每秒回复6点集中值的被动状态下使用“稳固射击”将会得到12点/秒的回复速度。计划中，猎人会拥有大致100点集中值，射击技能可能会耗费的点数在30～60之间。猎人的姿态变化可能将会减少技能的集中消耗。弹药将变为物品，不再是消耗品。

猎人的变动很可能是因为目前《魔兽世界》的属性和技能较为复杂的原因，精神实际上是魔力恢复速度的关键属性。新资料片中，法师和术士的职业装备也将不再提供精神属性加值；治疗职业将通过类似“冥想”之类的技能回复魔力。法术强度和攻击强度将会被舍弃，智力属性将会成为提供魔力和法属强度的统一属性，而敏捷则是潜行者、猎人、萨满和德鲁伊的攻强属性。坦克类职业的天赋树方向将会被重新设计，护甲穿透将被新技能取代；挡格值将简化为伤害减免比率，急速将会增加角色获得能量、符纹、怒气和集中的返回比例；耐力属性装备会得到加强用以弥补上述改动造成的损失。

游戏将会增加一把被称为“暗影哀悼”（Shadowmourne）的新传奇武器，这是一把斧类武器，但玩家肯定不会在短时间内轻易目睹到他的尊容。



新的战场被称作“吉尔尼亚斯城之战”（Battle for Gilneas City），目标玩家通过占领尽可能多的街区来控制城市，而竞技场也将会增加新的地点。

托尔巴拉德（Tol Barad）将成为类似冬握湖般的新野外战场，这也是新资料片中玩家日常任务的集散地，占领这里的托尔巴拉德监狱，不同阵营的玩家将会得到更多的日常优势。

最后说一句，改动如此之大的《大灾变》，我们不用太过操心，以暴雪的“优秀传统”来说，在他们许诺的时间内，我们未必等得到。

《星际争霸Ⅱ——自由之翼》剧情模式报道

类型： 即时战略
制作： 暴雪
发行： 暴雪
上市日期： 2010年第二季度
推荐度： ★★★★★



■江苏 十大恶劣天气

StarCraft Ⅱ：Wings of Liberty



陆战队士兵沿着高速公路朝着未知的区域进发

近期《星际争霸Ⅱ》的消息不断，各大“星际”论坛也在对游戏对作战单位攻防方式、数值的调整进行着激烈讨论。之所以此次暴雪要对《星际争霸Ⅱ》采用三部曲式的发售方式，是因为暴雪除了要给玩家带来一部定义RTS游戏次世代标准的作品以外，还要为我们呈现一部气势恢宏的星际战争诗史，游戏的单机模式将融入更多的RPG要素，其剧情也将更具“杀伤力”。

近期暴雪就《自由之翼》的剧情以及单人游戏的系统进行了深度展示，在开始这篇文章之前，我们再来简要回忆一下目前已知的线索：人类战役的重要人物包括一个无论战场还是情场均失意的颓废男（Jim Raynor）、一个迷信独裁和暴力统治的老皇帝（Arcturus Mengsk）和一个由人变成虫且力量极度膨胀的刀锋女王（Kerrigan）。

由玩家来担任导演

《自由之翼》的故事将由30个左右的主线任务构成，暴雪同时也表示玩家有权力来决定整个主线剧情的长短。玩家也可以参与剧情演绎，你可以跳过所有的过场动画，专心投入到下一场战斗，但这样肯定会错过很多吸引人的要素。在过场动画播放的过程中，玩家可以自由调整摄像机视角，就像《潜龙谍影4》的一些简报画面中玩家可以控制MK.Ⅱ机器人在场景中自由走动一样。在《自由之翼》中，你也可以与场景中多个物品进行互动。比如此次演示中再度出现Raynor最爱光顾的Joey Ray酒吧，现在我们可以玩赏的物品变得更多：你可以看到墙的正上方悬挂着一只刺蛇的头骨，其眼睛已经被圣诞节常用的装饰灯泡代替了，通过拨弄一旁开关，就可以让这个原本恶心无比的怪物展现出滑稽的一面。墙上还有许多Raynor侠盗部队的海报以及照片，每点击一张就会出现关于他生平的介绍。

在《自由之翼》的初始阶段，玩家将会在当前可以执行的4个任务中挑选一个。起先Raynor部队数量和质量将非常有限，但这也相当于是一个教学战役，有助于玩家熟悉《星际争霸Ⅱ》的基本操作。利用三维全息星际地图选择任务，以及可以向亥伯龙神号上的其他船员咨询相关问题的设计，在之前已经有深入的展示，这里也就不再赘述了。需要补充的是，此次我们又看到了一些新的船员，包括Ariel Hanson博士，一个被Raynor从虫堆里拯救出来的科学家；Gabriel Tosh，一个声名狼藉，专门袭击采矿船的海盗，只是现在他暂时“从良”了。

每次完成任务之后，Raynor就会获得作战单位以及金钱的奖励。你可



Raynor部队的“三巨头”在商议作战策略



UNN电视台正在播放虫族发动新一轮攻势的新闻



制作组表示，一支炮塔的火力仅仅相当于两支陆战队的突击步枪



大雨倾盆下的人类基地

以控制Raynor找到飞船上的军械师Swann，花费金钱来对7种科技中的两种进行提升，它们包括基地、步兵、地面载具、空军、辅助、幽灵和管理。这套系统所提供的科技与升级项目与多人模式的人族有着很大的区别，旨在让玩家来扮演Raynor，去打造个性化的星际机动部队。偏好防守的玩家可以将碉堡升级为无人炮塔，喜爱人海战术的玩家则可以加强机枪兵的攻击力、提升医务MM的治疗距离，并且提升“火蝙蝠”烈焰的强度——是的，医务MM和喷火兵在玩家们的期盼下终于回归了。

没有钱是万万不能的

神族和虫族也许永远都无法理解无论在精神层面还是物质层面都显得脆弱无比的的人类，为何能够具备如此强大的战斗力——这是因为它们并不理解金钱对于人类组织，乃至社会的重要性。只要财大气粗，Raynor甚至可以用钱来将神族的圣堂武士以及虫族的爬虫们彻底砸趴下——你可以通过亥伯龙神号上的佣兵代理人希尔（Mr Hill）去联络Kel'Morians这样的势力，请出强力佣兵加入战斗。佣兵在使用上的限制极大：首先他们将花费两到三倍于标准单位的金钱，无法进行科技升级，并且属于“一次性”单位，只能在一场战斗中出阵。此外玩家还必须在建造佣兵站之后才能将他们请出来协助作战。正所谓一分价钱一分货，佣兵的攻防能力也大大超越传统部队，3个Kel'Morians步兵的火力，就要超越12个标准的陆战队士兵，同时能够自动回复的HP和等级强悍的盔甲，使得雇佣兵是摧城拔寨的利器。


强悍的佣兵们登场了

研究实验室是新近公布的亥伯龙神号上的一个重要设施，它由一个名叫Stetman的研究员负责。这一部门的职责是对玩家从战场上获取的未知物品进行逆向研究，从而对本方部队的能力产生影响。在每一次战斗开始前，Stetman都会布置一些支线任务，如获取4只虫族的蝶蛹，或者3件神族的“圣物”，玩家需要在完成主线任务的同时，在作战地图上寻找这些物品。在战斗结束后，实验室就会展开研究，当然前提是Raynor必须支付一笔资金。目前这一设计在暴雪内部尚在讨论之中，因为实验室给部队带来的攻防加成，将会与传统的科技升级所带来的优势产生冲突，但相信暴雪最后肯定能找到合适的解决方案。

更富动态的单人任务

RTS游戏中单人任务的完成方式，往往都是照本宣科，玩家对照简报中的1、2、3、4一步步完成既定任务，就可以顺利通关。而在《自由之翼》中，游戏允许玩家用富有创造性的方式去解决问题。在“阿克瑞亚大撤离”（The Evacuation of Agria）任务中，玩家需要护送一群人类幸存者前往星际港，沿途要躲避虫族的围追堵截。玩家可以与幸存者们共同进退，也可以直接将战火烧进虫族的老巢，不但可以一劳永逸地解决问题，而且还将会获得额外的任务奖励。在“困兽之斗”（Tooth and Nail）这一任务中，Raynor的部队到达了一个驻扎有神族神堂武士的星球，但这股顽固势力不相信人类与神族的战争已经结束了。就在此时，铺天盖地的虫族也对这里发起了进攻，三方势力都要争夺这个星球上娜加族留下的圣物。玩家可以参与这场疯狂的大乱斗，也可以帮助神族进行防守，待化解虫族的攻势之后，再与神族“解决”问题。


熟悉的医务MM终于让SC2中的机枪兵第一次感到了安全感


这是一张位于Redstone星球上的任务截图，玩家的任务是在虫族的凶狠攻势下采集8000个单位的矿石，这个任务中岩浆也是搞笑的灭虫武器

《自由之翼》的单机任务除了考验玩家的操作水平之外，还将对玩家观察和解决问题的能力提出更高的要求。如在“爆发”（Outbreak）这个发生在Meinhoff星球上的任务中，玩家的对手是大批被感染的人类同胞，它们就像《生存之路》里的僵尸一样，对Raynor的部队展开全方位的进攻。这些变异者的数量是无限的，而Raynor的部队则是死一个就少一个，因此无论多么严密的防线，都无法获得这个任务的胜利。但感染者们的行动有一个规律——它们只会在夜晚出没，一旦白天到来，玩家可以用攻城坦克和喷火兵来摧毁已经被虫族感染的建筑物，以削弱感染者的作战能力（但在白天依然有零星的虫族部队冲出地面袭击人类），待进入夜晚之后再转入就地防御，几个回合之后方可以“清理”这个肮脏的星球。

最后一个需要介绍的细节，就是单人模式下单位的对白也要丰富许多，如在点击机枪兵之后，《全金属弹头》《异形》以及《美国派》中著名的对白，都会被这些浑身包裹有重甲的家伙们随口讲出。相信很快暴雪将公布更多的细节，让我们一同关注。

职业进化足球2010



■江苏 防弹手柄

Pro Evolution Soccer 2010

类型：体育
制作：KONAMI
发行：KONAMI
上市日期：2009年第四季度
推荐度：★★★★



卡拉格回追亨利时额头上的皱纹和气急败坏的表情，显示本作的图像引擎确实进行了大幅革新

去年E3时KONAMI承诺PES 2009将会在设计上出现重大革命，但实际上只是解决了PES 2008这款赶工作品中的Bug，并加入了诸如“十字键控制特殊动作”这种不成熟的设计，在同年与FIFA 09的竞争中无论在销量还是反响上都可谓是完败。尽管今年E3上展示的一段有“充数”嫌疑的CG动画又让玩家开始对本作的品质产生怀疑，但在7月初，KONAMI东京部接受了媒体记者的访问，这款游戏的开发状况也展现在了我们面前，目前可以确认的是，《职业进化足球2010》确实要进行一轮大的“进化”了。

直观表现大进化

此次展示的Demo中只收录了两支球队——英超红军利物浦和西甲传奇巴塞罗那，首先让玩家惊叹的将会是球员的肖像——通过这张前作与本作球员容貌的对比图，相信玩家可以一眼就看出这种变化之处。在回放画面中出现了球员出汗以及头发、球衣飘动的效果，球员的动作全部经过重新动作捕捉，球员动作的衔接以及比赛的节奏均趋于正常。

为了增加现场气氛，PES 2008放弃了纸片式的观众，引入了3D效果，结果导致由于系统资源不足，出现了严重的拖慢现象，这在PS3版的PES 2008中更为明显，这使得PES 2009中减少了对观众的表现。现在，制作组已经充分了解了硬件平台的机能，并且对游戏引擎进行了进一步优化，使得我们再度可以看到一个个由“实体”观众营造的现场气氛。观众还能根据场上局势的变化做出对应的动作，你甚至可以不看球衣颜色，光从动作上就区分出主客场球迷。

更为丰富的战术组合

本次球队总体打法的制定，可以通过战术界面的8个滚动条的拖动来完成，玩家可以在0～100之间进行调整，Demo中出现的3个是：队友支援，决定着队友对对方持球队员实施包围、压迫的倾向；攻击风格，调整球队边路进攻或者是中路进攻的倾向；站位密集度，决定三条线在进攻时距离的保持。

另一个让我们感到新奇的是球员特技卡片系统，玩家可以最多为球员激活5张特技卡（前提是他具有这么多的特殊能力）。以红军队长杰拉德为例，相信大家都很清楚这位硬汉中长传、远射和防守上的造诣，玩家可以为他激活“中场自由人”“远射专家”两张特技卡，这样就可以看到杰拉德在进攻中寻觅对方禁区前沿的空档，然后待队友喂球后进行大力攻门的经典一幕。当然，Demo中利物浦的对手是控球、组织能力娴熟的巴萨，因此对自己防守能力担心的玩家，也可以取消“中场自由人”特技，改为更为偏重防守的“中场工兵”，最大化地发挥杰拉德的拦截能力，在己方的后卫线前形成一道屏障。

接下来我们看到的巴萨射手埃托奥的特技卡中有一张叫做“回追防守”，这个非常好理解——前场丢球后，装备这项特技的球员会就地反抢和回追防守（代价是体能的急剧下降），如果取消这一特技，埃托奥就会滞留在前场等待下一轮的进攻机会，这至少证明了特技卡并非每一张都有用，它必须根据玩家的战术需要进行选择，而玩家就像一个真正的教练那样，要求手下的“大腕”无论具有怎样的绝活，都必须服从于自己所制定的战术体系。

根据截图来判断，目前可以确认的两张战术卡包括：Incisive Run（快速启动），以出众的爆发力和加速力瞬间甩开防守球员；Overlapping Run（边路冲刺跑），边后卫专属特技，装备后球员会更为主动的前插。



前作与本作中红军战士们的肖像对比

系列制作人高家新吾在接受采访的过程最后承认KONAMI已经输掉了两年的时间，现在是夺回属于自己荣誉的时候了。正如我们现在所看到的，FIFA系列在比赛系统上已经完全超越了“实况”，再加上授权以及图像表现上的巨大优势，如果PES 2010不能在比赛系统出现跨越式的提高，很难在今年足球游戏的两强竞争中实现大逆转。P

上市游戏热报

■晶合实验室 信差

前言：本期的高分游戏很多，游戏的品质较高，制作精良，而这其中，《迷你忍者》以其独特的风格和较高的游戏性，在众多“大制作”中显得更为突出。看过了太多的“显卡杀手”，试试这样另类风格的游戏也是一个不错的选择。

生化危机5
Resident Evil 5

《生化危机5》使用的战斗系统与《生化危机4》相同，都是以处在画面左侧位置的主角肩后视角来进行观察。PC版中还将新增角色隐藏服装一套以及在佣兵模式中追加大量丧尸登场的新模式。另外，在“对战模式”中玩家将可以选择克里斯、威斯克等角色进行最多4人同时联机对战。对战的规则分为竞争杀死丧尸敌人们看谁最终获得的分数最多的“Slayers（杀手）”以及玩家之间相互残杀争夺分数的“Survivors（生存）”两种，两种规则均支持单人战和团队战。你可以与配合默契的同伴一同通过“对战模式”挑战其他团队。

制作厂商	Horror Action Adventure
游戏发行	CAPCOM
游戏类型	动作
上市日期	2009年9月14日



推荐度：90

迷你忍者
Mini Ninjas

这款游戏相当独特，不管是角色的艺术风格，还是游戏的可玩性，《迷你忍者》都拥有其独特的魅力。Io Interactive以前的作品都是以暴力为主，本次转型之作开始强调超级可爱的卡通风格，不能不说是争取更大年龄范围玩家的一个好办法。

玩家将会在游戏中扮演一个忍者小英雄，通过一连串忍者的训练磨炼个人的技能来对抗邪恶武士。玩家最终凭借自己出色的战斗技巧和忍术到达命运城堡，击败邪恶的督军来解救这个世界。

制作厂商	Io Interactive
游戏发行	Eidos Interactive
游戏类型	动作
上市日期	2009年9月10日

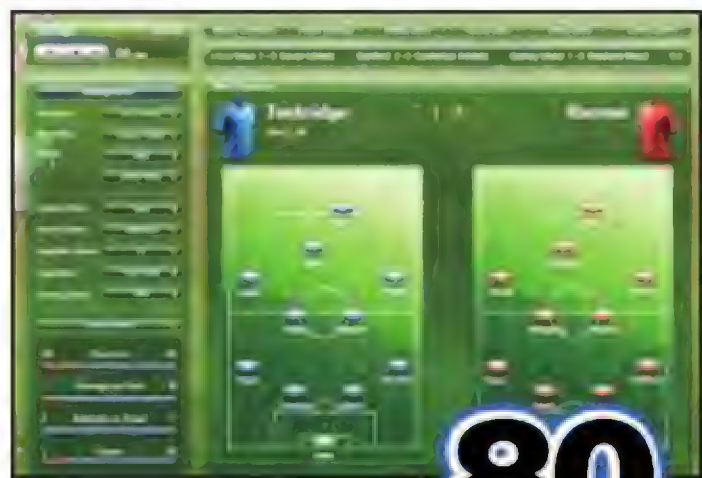


推荐度：90

冠军足球经理2010
Championship Manager 2010

本作采用了更加进化的3D引擎，超过500名球员都有自己的动画展示，Set-piece制造器可以让玩家创造属于自己的任意球和角球线路。游戏采用的Scouting Networks能够让全世界的玩家仿佛在局域网中游戏一般，而练习赛模式也能帮助玩家选择他们最喜欢的球队以及训练新的球员。

制作厂商	Beautiful Game Studios
游戏发行	Eidos Interactive
游戏类型	体育
上市日期	2009年9月11日

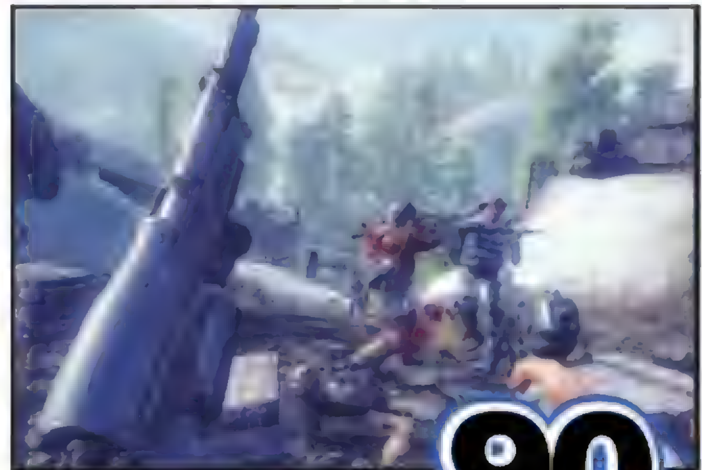


推荐度：80

黑暗之日
Darkest of Days

本作是一款历史题材的第一人称视角射击游戏，它将带领玩家穿越时间，游历那段人类历史上最为黑暗的日子。游戏使用了专有的Marmoset游戏引擎，让《黑暗之日》拥有壮丽的视觉效果、高超的游戏性。

制作厂商	8Monkey Labs
游戏发行	Phantom EFX
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年9月9日



推荐度：90

魔法黎明2——阴影时间
Dawn of Magic 2: Time of Shadows

作为少数能自成一格、开创新流派的佳作，《魔法黎明2——阴影时间》和一般ARPG不同，舍弃肉搏、魔法、远程、复合等传统职业区分方式，唯一强调的只有魔法，魔力达于巅峰者便能主宰人神两界！玩家需要从12个派系、过百种法术中，透过本作独有的魔法组合系统，搭配出独一无二的魔法连击套路。

制作厂商	SkyFallen
游戏发行	Take-Two Interactive
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年9月12日



推荐度：85

极度恐慌2——重生

F.E.A.R. 2: Reborn

这是《极度恐慌2》最新的资料片，本作为整个游戏故事的结局增加了一个尾声。《重生》包含4个长度与原作关卡相同的单人战役，玩家将扮演克隆士兵Foxtrot 813展开新的冒险，以Foxtrot 813的视角讲述一个与《极度恐慌2》主线情节不同的故事。游戏增加了一个慢镜头死亡竞赛模式，视觉效果更加虚幻。玩家在死亡竞赛模式中能够通过火力增强包暂时减慢对手的速度，以获取时间。



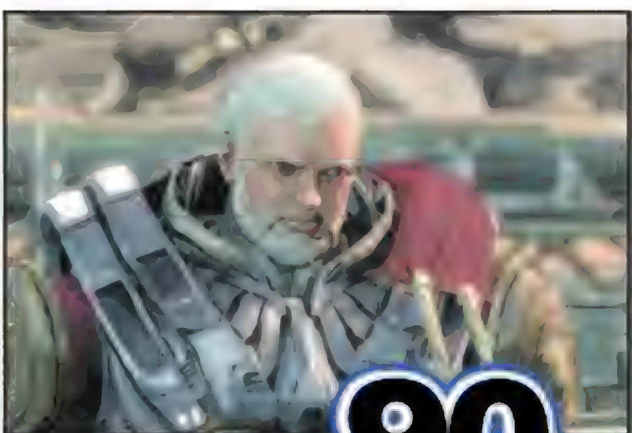
制作厂商	Monolith Productions
游戏发行	Warner Bros. Interactive
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年9月6日

推荐度：90

第八分队

Section 8

本作最独特之处在于“空降再生”的游戏模式元素设计，玩家在游戏中选取自己的降落地点后，立即由15 000尺的高空降落再生。由于“空降再生”的即时性与降落地点的任意性，玩家可以在游戏中设计各种突发行动战略。游戏以需求点数取代了游戏货币制度，角色可以通过对占领区游戏地图上的区域搜索获得，可以使用需求点数换取游戏中的重型装甲套件（也就是帅气的机甲）或重型移动武器堡垒等物品。



制作厂商	TimeGate Studios
游戏发行	SouthPeak Games
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年9月6日

推荐度：90

黑暗史诗——背叛的灵魂

Fate: The Traitor Soul

相对于前作有了诸多改进，在大厅中多了个新面孔Malkondra，两个老面孔分别是原版中的老魔法师跟一个旅行商人，还多了个大箱子。Malkondra守着一个洞穴，会给你任务，当你完成这个任务后可以找她接着做新的任务。游戏中也有不少新增的东西，例如可以切换主副装备了，跟“暗黑”一样，快捷键是退格键。多了新装备耳环，最搞笑的是宠物居然也戴耳环。多了新装备披风，可以自动整理物品栏里的物品了，这为那些什么东西都乱拿的人节省了手动整理的时间。



制作厂商	WildTangent Game Studios
游戏发行	WildTangent Game Studios
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年9月12日

推荐度：80

漠视重力的恶果

AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! A Reckless Disregard for Gravity

“AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! A Reckless Disregard for Gravity”游戏的英文名称就很恶搞。游戏的内容是，你从一幢摩天大楼顶上头朝下栽下来，你要从坠落的过程中依靠应激性避开错综复杂的钢梁架构，最后打开降落伞平安落地。说白了这就是一项高空跳伞运动，只不过这款游戏并不是让你从飞机上跳下来，而是从楼顶跳下来，也不用你做空中杂技，只要在空中不死、落地也不死就算完成任务，降落伞开启越晚，分数越高。



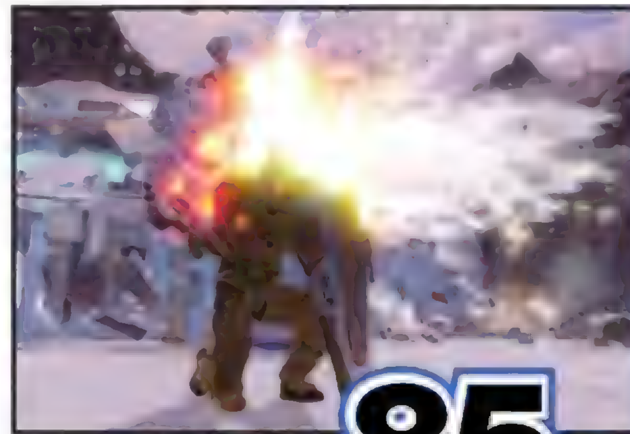
制作厂商	Dejobaan Games
游戏发行	Dejobaan Gamest
游戏类型	体育
上市日期	2009年9月10日

推荐度：80

红色派系——游击战

Red Faction: Guerrilla

除了与其他玩家对战之外，游戏最大的特点就是可以对场景进行破坏，并由此对战术战略发生影响。新作将“破坏物体”这项要素大幅加强，并且将提供一个广阔的游戏世界给玩家探索，加上全新的第三人称视点、掩体系统以及小队制战略，游戏的内容将更加让人兴奋。在这款游戏中也提供了开放世界的战斗，你可以随意驾驶任何载具，用整个武器库般丰富的武器打倒敌人。



制作厂商	Volition Inc.
游戏发行	THQ
游戏类型	动作
上市日期	2009年9月11日

推荐度：85

欧洲空战英雄

Heroes Over Europe

游戏提供多达14款二战经典战机供玩家选择，玩家将会在游戏中参与多达16个史上规模最庞大的战役，包括不列颠战役、柏林战役、迪耶普战役及法国阿尔卑斯山战事等等。各场战役均以写实的历史战役，勾画出一个个二战最惨烈的空战场面。当战争来到白热化阶段，玩家与敌人拉近到足够距离时，就可发动Ace Kill模式：游戏会将玩家的视点拉到敌人的正后面，玩家只需扣动扳机，即可一击将对手消灭，让玩家体验爆炸所带来的快感。



制作厂商	Transmission Games
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	射击
上市日期	2009年9月15日

推荐度：85

永恒的对抗——闲谈格斗游戏

■湖北 车库里的龙

本文中所指的格斗游戏即FTG（Fight Technology Game），两名玩家在敌对关系下展开战斗，在一定时间限制内，尽可能地削减对手体力直至击败对手为目标的格斗游戏，侧重于竞技性。当中并不包括合作性质的清版过关游戏（街机上常见），和一部分带有格斗性质的动作游戏（《真三国无双》系列）等。

一、成也竞技，败也竞技

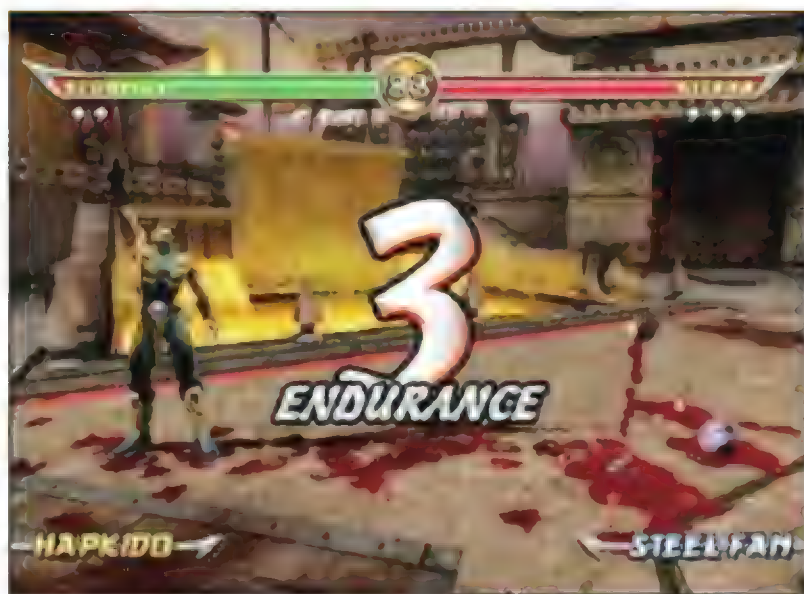


格斗游戏中尽管会出现一些非常暴力的动作，但很显然，流血的镜头是不多见的

格斗游戏是游戏中比较特殊的一类，它可以说是为竞技而生。不论什么类型的格斗游戏，都不会放过多精力在单人游戏模式下，一般的玩家也不会反复去打那些单人模式，除非是像《街头霸王Ⅳ》那样需要单人通关来解锁隐藏人物。格斗游戏的重心永远在于双人对战的竞技模式，不管是以前挤在喧闹的街机厅还是现在的网上对战，这是玩家的共识，也是其魅力所在。

相较于其他竞技游戏，格斗游戏能带给玩家的爽快度可以说是最高的。

那些一本正经的科学家曾经宣布，最能让人感到明显兴奋的事情只有两种，那就是原始的色情与暴力。色情咱们当然甩开不谈，而以不同的暴力手段击倒对手获取胜利，这正是格斗游戏万年不变的内核规则。游戏中的角色，不管属于什么流派，长着什么样子，都会具有与其他角色不相上下的暴力属性。所以说在暴力的展现上，格斗游戏可谓是所有游戏中最纯粹的。但是格斗游戏的暴力展现又完全不同于其他游戏，很明显的一点就是这种暴力是在一种不彻底的暴力规则之下进行的。比如说，格斗游戏中一般没有角色死亡画面，大都只是被击倒而已，而且大部分的格斗游戏没有鲜血的镜头，不管怎么打，角色都没事，既没有出血，也没有伤痕，甚至连衣服都整洁如初（《真人快打》系列是一个例外）。所以说，格斗游戏的暴力快感并不是建立在血腥视觉效果上的，更多的是建立在节奏快感和击倒快



在暴力方面，《真人快打》系列是一个例外。但相比其他杰作，这个系列在平衡性和手感上的表现是一个灾难



即便是“街霸4”这样的杰作，可选角色一多，其中也难免会出现废柴型的



在日本每年举办的“斗剧”比赛

感（攻击判定成功的表现除了扣除能量槽外就是将对手击倒）上的。除了竞技推广上的要求外，更体现了竞技的真正内涵，暴力血腥等只是手段，胜利（以击倒为代表）才是一切。正是这种特质决定了格斗游戏只能为竞技服务，其他的一切因素只能成为点缀。但也正是这种局限性导致了格斗游戏无法成为主流竞技类型。一方面为了表现格斗的多样性，格斗游戏中必然需要有风格迥异的武学流派，招式风格各不相同的各种角色以供不同喜好的玩家进行选择，但另一方面想要在众多角色及不同的招式中维持一种竞技所需的平衡性，这无疑非常困难。想当年暴雪在《星际争霸》仅有的三个种族中也是经过多年调整才达到了完美的竞技平衡性，以至于有“神赐三个种族给暴雪”一说。到了《魔兽争霸III》中，即便经过多年的调整，也还是存在冷门英雄和热门英雄的分别。到了种族更多些的“战锤”系列中，平衡性就更难掌握了，这说明在竞技游戏中，登场的角色越多，技能（在格斗游戏中表现为招式）越丰富，平衡性就越难掌控。在格斗游戏中更是如此，即使公认的格斗游戏巅峰之作《街头霸王III——三度冲击》中，也存在主角如肯、春丽等角色或升龙拳等招式过于强势而破坏平衡性的设定，就更不用一一列举其他作品了。

当然，平衡性的缺陷固然是一个问题，游戏平台（PC与家用机）和操作介质（键鼠与手柄、摇杆）也是影响格斗游戏竞技化的重要因素。尽管在以PC游戏为“电子竞技”主要项目的一些国家，格斗游戏一直处于正规竞技类游戏的边缘化地位，但在以家用游戏机为主要市场的日本，格斗游戏就是竞技类游戏的主力军，每年都有大型的“斗剧”比赛。

二、2D与3D

格斗游戏的平衡性也可以通过另一种方式来弥补，就是对自由性的扩展，既最大化地解放对角色招式的限制，使玩家可以随心所欲地使用各种技能和战术，从而通过战术自由来弥补角色设定上的平衡性欠缺（就好像《魔兽争霸III》中，即使冷门英雄也可以通过富有特色的战术来获胜）。这种要求看上去是很容易（或已经）达成，但其实就目前看来，还差得很远。这里面还涉及到格斗游戏这一类型从2D向3D发展的问题。

我们一般把格斗游戏分为两类，一类以《拳皇》《街头霸王》和《侍魂》等游戏为代表，游戏空间为横平面，称为2D格斗游戏。游戏角色只能做出左右移动、闪避和跳跃，但在大多数游戏中不能侧向移动或走近屏幕。这就使玩家的战术设置受到很大局限，游戏的战术形式就只有平面上的进攻和防守两种，更多时候只是操作熟练程度上的比拼。而另一类则是以《VR快打》《铁拳》及《死或生》等为代表的3D格斗游戏，游戏进行空间为3D建模场景，视角不是固定的，能够旋转和随着游戏角色向各个方向移动，游戏角色可以进行时空内的任意逻辑移动。但与2D格斗游戏不同的是，跳跃是次要的成分，游戏中也很少有飞行道具，相比较来说，战术类型自然比2D丰富了很多，例如虚招诱敌，闪避侧击及绕背袭击等，在一定程度上帮助了角色自身的招式特性的发挥，从而多少弥补了平衡性的不足。


在国内流行了近10年时间的“拳皇97”


在3D格斗游戏中，跳跃是次要的部分，这也很符合现实格斗竞技的情况

同时，2D与3D的区别也带来了格斗游戏风格上的划分，2D格斗游戏由于空间与战术的双重限制，无法在竞技方面有更大作为，转而投向集中表现招式的华丽与节奏的流畅刺激所带来的感官效果，成为了表演性质大过竞技性质的演示游戏（当然也有如《街头霸王》等竞技性较高的作品）。这一类游戏的代表作是《拳皇》系列，在这类游戏中，“预判”这一格斗游戏的灵魂重要性有所下降，而对时机的把握和对招式命令的熟练程度成为决胜的天王山。在实战中多以防守为主，看准时机后向对手进行必杀式的反击，从而取得优势甚至胜利，从游戏的能量槽系统设定（挨打便会增长怒气值等）不难看出，游戏的制作公司其实暗中鼓励这一方式，因为这种游戏方式简单明了，可以掩盖较多系统上的缺陷。但这样一来，游戏进程就会越来越单调，竞技性与平衡性自然也就淹没在绚丽的2D特效中了。



近年来的“拳皇”系列越来越给人时尚和注重表演的感觉，而“街霸”却依然硬桥硬马

3D格斗游戏更高的自由性使它能够更真实地表现现实格斗的精髓与内涵。不同于表演性的2D格斗游戏，3D格斗游戏的招式称不上华丽，但却拳拳到肉，打击手感真实，更符合现实格斗的速率与节奏，所以3D格斗游戏更多地向现实靠近，注重玩家对对手招式的预判及相应的应对能力与战术安排。在玩家赞誉很高的《VR战士》中甚至号称游戏中的一切招式均可以由现实中的格斗家亲身使出，这无疑加深了玩家的代入感，就好像现实中的两位格斗家在进行格斗一般，从而可以使玩家得到其他游戏中很难感受到的真实度较高的强者快感。

由此可见，3D格斗游戏较之2D在平衡性与竞技性上均有优势，但由于攻击判定的程度设定（就是威力大


VF系列中的所有招式都号称是现实中可以使出的，结城晶的八极拳更是其中代表

小）难以把握，经常会出现一些破坏平衡的强力招式，所以竞技性上还是有不小漏洞的。而且2D格斗游戏可以有对称性的角色，使用不同特效进行区分（例如冰与火）来减小平衡性的难度，但在3D中则不可以这样做，设定难度自然更大些。

三、中国人的突出贡献

虽然2D与3D格斗游戏的划分是比较明显的，但也有不少玩家认为，目前的3D格斗游戏如《铁拳》《VR战士》和《刀魂》等并不能称为是真正的3D格斗游戏。这些游戏的对战基本上还是在同一轴面上进行的，只是进行了3D渲染而已，角色可以移动的空间很有限，很难想象现实中的格斗也是受到这样多的局限，所以这些游戏只能称为2.5D。



《流星蝴蝶剑》虽然是一款2002年的老游戏，但里面却体现出国产游戏里罕见的创意


但遗憾的是这款游戏的画面、场景等各方面都有所欠缺，某些武器的设定也不太平衡

在一些格斗论坛上流行着一种说法，就是到目前为止只有《流星蝴蝶剑》才是正统的3D格斗游戏。这种说法无疑会引起争议，但有一个事实是无可否认的，那就是《流星蝴蝶剑》是目前为止自由度最高的格斗游戏。理论上来说《流星蝴蝶剑》中一切攻击手段，只要玩家可以想到就可以使用出，并且随着局势变化，招式也可以自主改变，从而将玩家的预判与反应发挥到了极致。玩家在玩这款游戏时很难传授心得给别人，因为这个游戏的意境只能体会而不能言谈。在玩这款游戏时能够确切体会到一种心理压力，这是其他格斗游戏中很难体会到的。从这一点来说，昱泉国际在FTG领域是做出了颠覆性的创新。

但遗憾的是，昱泉国际做出了一个很好的创新，但却没有把《流星蝴蝶剑》做成一款真正成功的游戏。它在人设、美工、场景甚至推广等方面都存在着严重问题，所以一直没有进入主流。在推出网络版后游戏的感觉也有点变味，受版本和网速等限制，格斗方式竟然相较于单机版还有所退步，变得单调起来，实在是很可惜。但这至少可以证明，在国产游戏中，只要肯于创新，一样可以开发出改变世界游戏规则的作品。

四、格斗的群雄

说了这么多，似乎都是在说格斗游戏的先天缺陷，但其实对于那些真正投身于格斗游戏的人来说，并不是很在乎这些，在他们或者说大部分玩家看来，目前的很多格斗游戏已经做得十分精彩了。


世嘉的《VR战士》


NAMCO的《铁拳》

说到格斗游戏就不能绕过CAPCOM，不仅仅因为其刚刚发售了大受好评的《街头霸王Ⅳ》，更因为它算是格斗游戏这一种类的开创者。一直以来公认的说法是《街头霸王》系列的第二作《街头霸王Ⅱ——世界勇士》在真正意义上创造了现代格斗游戏，我们现今看到的所有格斗游戏的规则几乎均来自这款游戏。而《街头霸王Ⅲ——三度冲击》更是被誉为2D格斗游戏的巅峰之作。“街霸”系列以动作流畅自然，手感真实，系统严谨著称，虽然也免不了有些过于强力的招式，但很少出现Bug招式或者匪夷所思的击飞动作，再加上充满个性的角色，让“街霸”系列统治了街机游戏多年。虽然之前已经有10年没有发售正统的作品，但如今“街霸4”的再临，还是能让我们感受到王者之风。

在国内，知名度较高的2D格斗游戏还有《拳皇》系列，该游戏的制作公司SNK还开发过《月华剑士》《侍魂》《饿狼传说》等著名的格斗游戏。该公司的游戏都比较偏重于表演风格，特别是《拳皇》系列，能够给玩家带来极高的乐趣。尤其是《拳皇97》，他的巅峰之作，也是在国内大红大紫的一部作品，将这种表演风格发挥到了极致，虽然该游戏系统设定并不是很严谨，甚至还存在很多Bug，但却将游戏的节奏和爽快程度提升到一个前所未有的高度，所以至今KOF97在各地街机厅依然长盛不衰。不过很可惜，由于经营不善，SNK于2002年宣告破产。韩国的PLAYMORE公司获得了其名称以及大部分知识产权。自此后还是保持每年一部的速度，游戏性和创意上没见有什么提升，倒是游戏中的韩国国籍角色增强了不少，实在令人叹息。

至于3D方面，不能不首先提到世嘉（SEGA）公司，其下属游戏制作小组AM2开发的《VR战士》（Virtua Fighter）系列一直被认为是3D格斗游戏中实力最深厚，最接近于真实格斗的作品。虽然该系列游戏上手比较困难，需要玩家将所有人物特性招式甚至动作速率都了然于胸，但深入之后就会体会到格斗最吸引人魅力，对战时可以比拼到每一帧的反应，再配上最真实的格斗动作，王者的称号当之无愧。说到这里，笔者至今记得多年前在一次格斗游戏公开赛现场观看两位高手进行《VR战士》对战时的一个场景，当时从屏幕上看上去


NAMCO的3D刀剑格斗王者《刀魂》


《死或生》系列肉是卖了，游戏品质却也不俗

只是两位选手操纵的角色交换了一下位置，但却引来台下一片的喝彩声，笔者也不明所以，询问身边的高手才得知，刚刚一名选手通过准确的预判和机敏的反应躲过了另一名选手几乎必得的杀招，从而引起观众的赞叹。或许，这就是那种只有核心的格斗玩家才能体会到的快感吧。

除此之外，NAMCO公司制作的《铁拳》系列在3D格斗游戏界的地位也是极高。但与《VR战士》不同，《铁拳》从一开始就将自己定位在表演性格斗游戏上，入门更加容易，而且有很多方便掌握威力不俗的强力招式存在，这使该系列得到了良好的推广，所以在国内的名气较《VR战士》还要大些。NAMCO的另一款作品《刀魂》则是目前3D格斗领域类刀剑格斗作品的执牛耳者，尽管从深度上来看NAMCO的作品比SEGA有所差距，但能够拥有两个3D格斗顶级品牌的，也仅有NAMCO一家了。

至于Tecmo旗下的游戏制作小组Team Ninja所制作的3D格斗游戏《死或生》（Dead or Alive），不得不说，该系列的人设真的很漂亮，画面真的很好看，不过这也容易造成该游戏只靠卖肉，游戏深度不足的印象。这种说法还是有一定偏颇的，不错，肉的确是卖了，但游戏系统却也可圈可点。手感很好，爽快度很高（或许有其他因素的影响），而且游戏独具的“反技”设定更是将心理战术预判发挥得极好，对战时总要不停猜测对方的心思。

当然除此之外，除了上述的这些经典游戏之外，格斗游戏的大家族还有像《罪恶装备》《杀手本能》《真人快打》等品质不错的作品存在，但由于种种原因，在国内知名度都没有到达上述作品的高度。

附录1：格斗游戏在PC平台的发展之路


《VR战士2》的PC版，还是官方中文的




SNK的《饿狼传说3》与《真侍魂》

一直以来，大部分玩家都认为PC平台与格斗游戏的搭配是格格不入的，以至于有PC平台历来就是被格斗游戏遗忘角落的错觉。然而事实却并非如此。当《街头霸王Ⅱ》开始在街机厅里红得发紫时，PC游戏发展的第一个黄金期还没有开始。但自上世纪90年代初期，PC游戏借助网吧（或者说电脑游戏包机房更准确）的推动开始逐渐进入中国玩家的视野，我们可以发现，PC平台上并不缺乏格斗游戏。

1991年时我国台湾省熊猫电子推出了原创作品《三国志武将争霸》，武将角色会用中文呼喊必杀技的名称，当时在PC上能玩到这样的格斗游戏颇为让人惊喜。当然，在游戏品质上，经验尚浅的熊猫电子还无法与日本的几个老牌厂商相比。早在那个时期CAPCOM就显露出对PC平台的友好态度，“街霸”系列的重要作品《超级街头霸王ⅡX》在家用机版本发售不久后就移植了PC平台，让当时的PC玩家得以在第一时间目睹豪鬼的风采。之后的《少年街霸》1代和2代也均推出了PC移植版本，不过那会儿的老卡已经开始偷懒，《少年街霸Ⅱ》是从PS版本移植过来的。可能是看到发售情况并不理想，老卡之后就停止了《街头霸王Ⅲ》的移植工作，直到十余年后原汁原味的《街头霸王Ⅳ》登陆PC，令PC玩家几乎已有恍若隔世之感。

相比之下，SNK尽管在PC平台的活跃度要低一些，但是却留下了几款重要的作品。一是《拳皇99》，与家用机版和街机版当年准时发售不同，PC版的《拳皇99》晚了很久才开始移植。最糟糕的是，相较于模拟器版本，PC版《拳皇99》的容量显得臃肿，运行时更是极其消耗系统资源，可以说是彻头彻尾的失败移植。但其毕竟是“拳皇”系列第一款正宗的PC版本，值得纪念。另一款作品是《真侍魂——霸王丸地狱变》，这可以说是早期PC玩家最钟爱的格斗游戏之一了，不仅仅因为其卓越的游戏品质、良好的移植度，还由于《真侍魂》相对缓慢的游戏节奏和强调出招时机和准确性，十分适合键盘的操作方式。在当时，《真侍魂》的PC版本使用率甚至高于模拟器版本，可以说是PC格斗游戏的一个奇迹。除此外，还有PC版本的《饿狼传说3》移植素质介于前两者之间。除了前面提到的几款游戏，PC平台有长达六七年的时间几乎没有看到过一款正宗的格斗游戏PC移植版，故前两年SAMMY将《罪恶装备XX》放到PC平台炒冷饭时，搞得许多玩家颇为惊诧。

除了以上提到的2D作品，世嘉的《VR战士2》《东京番外地》，Takara的《斗神传》等3D格斗游戏也均有正宗的PC版本。但很快这些公司都放弃了PC平台，专心在家用机领域发展。这里有日本厂商本身就不

擅长也不热衷于在PC平台开发游戏的原因，同时除了《真侍魂》等少数几作，格斗游戏也确实不适合纯键盘的操作方式，日式格斗游戏的集体撤离也是情有可原。在中国内地，早期的网吧也不是一块适合格斗游戏生存的土壤，去网吧消费的玩家往往是冲着即时战略、中文RPG等具有PC游戏特征的游戏去的，要玩格斗游戏，有街机厅和游戏机包机房等更好的选择。直到PC台式机在大学宿舍和工薪阶层的卧室中开始普及起来，诸如手柄之类的外设也不再稀罕之后，PC玩家才开始慢慢享受格斗游戏之乐。以前面提到的“拳皇”系列为例，各式各样的全系列合辑模拟器如今唾手可得，这是当初所始料未及的。



SAMMY2006年移植的《罪恶装备XX》，虽说是冷饭，但当时已让人颇感意外



所幸的是，PC平台这么多年没有格斗游戏大作降临，而一来来的就是“街霸4”

不过，模拟器说得好听点是“收藏”，说得不好听就变成了“冷饭”。像《街头霸王Ⅳ》这样新鲜热辣的顶级格斗大作，对PC平台来说还是稀罕物事，目前几大3D格斗游戏系列，都还看到不到最新作有移植PC的苗头。当然，在微软Games For Windows Live计划的推动下，未来一切皆有可能。同时，这几年玩家的观念也在发生着转变，即便是一些电玩论坛里宣扬“格斗游戏移植PC平台是糟践”的论调都几乎会遭到众口一词的反驳。《街头霸王Ⅳ》多年之后又重新迈出的这一步，会有多少格斗游戏跟上呢？

附录2：格斗游戏术语简介

攻击判定：角色出招时，能够攻击对手的有效范围或距离。

被攻击判定：即能被对手攻击的有限范围，而不同的动作会有不同的被攻击范围。

无敌时间：就是角色没有被攻击判定的时间。

相杀：即双方同时作出攻击并同时击中对手。

预判（先读）：意思是预测对手的下一步行动，并作出相应的对策。

互动：意思是我方与对方能同时行动，一般用作形容收招时间。

硬直（僵直）：是指角色不接受任何输入的时间段，包括防御。

气绝（眩晕）：较长时间处于不能行动状态（如“街霸”中的头冒金星）。

Counter：一般来说是指成功将对手的攻击截击。

二择：1/2机会成功。

浮空：指角色被打至飞起，并存在被攻击判定。

轰飞/吹飞：同样指角色被打至飞起，但不一定存在被攻击判定。

Down：角色受到攻击并倒地。

受身：在倒地前一刻输入特定指令来避免Down，使角色尽快恢复作战状态。

起上：角色被打Down后至恢复作战状态的时间，一般有3/60秒无敌时间。

飞行道具：远距离攻击用，一般只存在攻击判定（波动拳等）。

打背：用一些特殊的招式来攻击对手的背部，对手必须反向防御。

目押：非取消连续技，也常指接受输入时间极短的固定连续技。

Cancel：指取消了招式以避免某些招式后较长时间的收招硬直，而使出另一招。

空振Cancel：不接触对手而取消招式的收招硬直，使出另一招。

目押Cancel：常指「接受输入时间」极短的固定连续技，要求极高的准确度和节奏感。

打击防御：在攻击对手的同时也可防御对手的攻击招式。

指令投：以特定的指令来使出投技，与普通投不同的是不可解拆。

特殊技：以单一的方向键和攻击键组合而成的招式。

当身技：招式使出后没有攻击判定，一定时间内受到打击便会自动使出（“饿狼传说”系列的吉斯和玛丽是代表人物）。

防御不能技：即使防御也会受到伤害（如《拳皇99》中的拉尔夫的超杀“宇宙撞击”）。

下裁：受到下段攻击时，瞬间推掉对手的攻击。

防御崩坏：破坏对手的防御姿势。

起身攻击：起身瞬间攻击对手（多为3D格斗游戏中）。

架构：指攻击姿态（最新的当属《街头霸王Ⅳ》中暗杀老者元的两种攻击架构）。

触壁：指受到攻击触到墙后造成的硬直，一般不可受身。

倒地追加：对手到地后对其进行追加攻击（VF中经常出现）。

蓄力：指就是按键不放存储Power（一般为了使出必杀技）。

前后跨步（前冲、后翻）：一般输入指令为快速按前前或后后，可以快速使对手进入自己的攻击判定或快进退出对手的攻击判定，也有的可以躲避对手的攻击。

八字步：指两人面朝屏幕外或背朝屏幕外。

平行步：一人面朝屏幕外一人背朝屏幕外（常用于VF中）。

打击投：打击类投掷技，只有第一段无法防御，且其攻击判定按打击技算。

架招：又称技返技，和当身有些类似，但架招有时会在出现返技时被一些连续技击溃，而且也有一些特殊的技返技本身也具有攻击判定（可参照《街头霸王Ⅳ》中的SA系统）。

破招：以攻对攻，成功打破对手的攻击。

打击防御：角色在出某些招时，出现短暂的防御判定，此时间段被攻击会按防御算，且招式不会中断。

"整个世界即将被感染，在死亡的洗礼之后，一次新的物种起源即将开始，而我就将成为新的造物主！"

上帝与魔鬼的双重化身
——阿尔伯特·威斯克传

■江苏 十大恶劣天气

RESIDENT EVIL 5

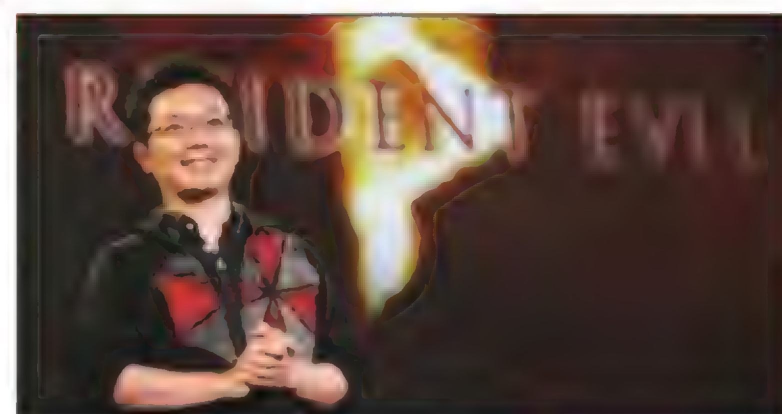
《生化危机5》对于"生化"系列的铁杆玩家而言，可以称得上是一部十足的"悲剧"：从系统上来看，冒险与恐怖两大主题，变成了动作和射击；从剧情上来说，安布雷拉的彻底覆灭并没有出乎人们的预料，但系列人气最旺，同时也是游戏史上留下过浓墨重彩的超级反派——阿尔伯特·威斯克居然在大结局中"不幸"身亡，再加上RE5制作人竹内润"我就是要整死老威，你们能拿我怎么着"的言论，更是让玩家在悲痛欲绝后怒火中烧，纷纷谴责"丧尽天良"的CAPCOM。

为何一片绿叶，尤其是一个大反派能够拥有如此之高的人气？简单地说，低级的恶棍让人咬牙切齿，高级一点的恶棍让人爱恨交加。反派存在的目的，就是为了衬托正面人物们的光明与正义，而恶棍中"极品"，则可以在游戏的剧情中坏事做绝，让主角们吃尽苦头，同时也让操作主角们的玩家深恶痛绝，想起来就不寒而栗。但看不到他们的演出，总觉得缺少了什么，甚至开始为他们的出场而欢呼，关注他们的一言一行，为他们充满邪气的演出叫好，为他们在主角们的刀下死于非命而扼腕伤怀……这说的大概就是威哥了吧。

起源——威斯克计划

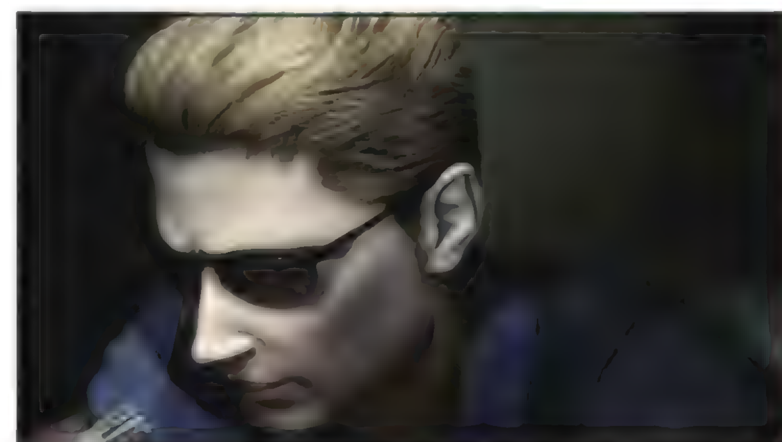
"始祖病毒将会催化出一种更为高级的人类，'威斯克孩童'是人类的希望，而你，就是他们中唯一的幸存者。"

威斯克计划，是安布雷拉公司在启动始祖病毒研究之后的一项秘密试验。安布雷拉的建立者之一奥斯威尔·E·斯宾塞从全球各地绑架了数以百计智商和身体状况高于同年龄水准的儿童，然后对他们进行洗脑，使之无限忠诚于安布雷拉的最高利益。所有孩子都用统一的"威斯克"（来源于安布雷拉的一位高级研究员的姓）代替了自己原有姓氏。



他成功地干掉了威斯克

孩子们被强制注射了始祖病毒，由于这一计划纯粹是一次实验性研究，斯宾塞希望看到的超人化变异，被感染病毒后迅速僵尸化的儿童代替了，研究人员没有找到任何的挽救措施。而就在这群孩子中，依然有极少数的个体存活了下来。到2006年为止，唯一一名幸存者的名字叫作阿尔伯特，也就是我们所熟悉的老威。或者说从一开始，威斯克就已经不属于人类这一群体。


墨镜+大背头，是历代威斯克永恒不变的造型

安布雷拉夺取了威斯克拥有正常生活的权利，他憎恨这里。另一方面，在这家恶魔公司的成长经历，又让威斯克对安布雷拉充满了依赖感。最重要的是，在参与了公司几乎所有的秘密生化工程实验之后，他知道自己无限膨胀的欲望，必须依靠病毒来实现，而安布雷拉就是实现野心的最佳平台。这足以解


如果不是反派的身份，威斯克真可谓是"美貌与智慧并重，英雄与侠义的化身"


S.T.A.R.S部队合影，其中的大多数人都在威斯克的“引导”下奔赴黄泉路

释为什么威斯克处心积虑要搞垮安布雷拉，另一方面却要继承“后斯宾塞时代”安布雷拉的全部衣钵，以复兴“雨伞”为己任的原因。

身为“威斯克”计划的幸存者，威斯克自然像一个活宝一样，成为了公司生物兵器开发的范本，为斯宾塞卖命的科学家们希望在威斯克身上找到利用病毒造成人体突变，却又不杀死宿主的方法。也正是利用自己的特殊身份，善于钻营的威斯克很快就从被研究者，变成了安布雷拉核心研发团队的一员。1977年，时任研究员的威斯克被调往安布雷拉干部训练中心，成为了詹姆斯·马库斯博士的助手。在这里，威斯克也找到了自己的第一个朋友——后来开发出G病毒的威廉·伯金，此时的他还是一名实习生，马库斯也将二人当成是自己最好的学生。1978年7月29日，干部训练中心停止运营，威斯克和伯金被分配到浣熊市郊区利用斯宾塞宅邸作为掩护的阿克雷研究所，继续T病毒的研发工作，不久之后威斯克也成为了这里的首席研究员。

T病毒的开发经历了三个阶段，耗时整整13年，1988年，阿克雷研究所成功开发出了“暴君”系列生化兵器的雏形。当年干部训练中心停止运营后，马库斯依然在原址进行着研究工作，急于夺取其研究成果的斯宾塞下令威斯克和伯金刺杀马库斯，并夺取全部的研究资料。尽管圆满完成了任务，但威斯克已经察觉到了斯宾塞背后的阴谋，也许有一天，自己也要面临“狡兔死，走狗烹”的命运。不久之后，他要求调离阿克雷，前往安布雷拉情报处从事安保工作，同时也打入警队内部，开始了无间之旅。



《生化危机》初代复刻版中的威斯克造型

1996年，在浣熊市警署担任高级警官的威斯克创立了S.T.A.R.S.小队，并且亲自担任两个机动小组的指挥官，而实际的目的是把警察对生化武器泄漏的调查引入歧途，后来S.T.A.R.S.小队也成为了威斯克用以定型B.O.W.武器的测试对象。同年中旬，阿克雷地区不断出现令人发指的血腥凶杀案，安布雷拉的罪恶实验终将是纸包不住火。此时的威斯克也意识到了一个可以在搞垮安布雷拉的同时全身而退，实现自己更大野心的机会到来了……

一石三鸟——洋馆事件

“我将会按照事先计划的步骤，将S.T.A.R.S.队员们引入洋馆，他们绝佳的战斗技能也将使得自己成为B.O.W.最好的实战能力测试工具。”

洋馆事件是威斯克在系列中的处女秀，其中已经看到了这个阴谋家对全局惊人的掌控能力，洋馆事件的全部参与者，包括S.T.A.R.S.队员、安布雷拉和屏幕前的玩家，都被他涮了个遍：当遭遇不明生物攻击后走投无路的S.T.A.R.S.队员认为洋馆是最佳避难所的时候，威斯克却将他们引入了绝路；当玩家认为眼前的这位酷酷的墨镜男是小队的中流砥柱的时候，他却用幕后主使者的身份，来将所有人彻底引入绝望；当S.T.A.R.S.的幸存者、安布雷拉高层和玩家都认为威斯克已经死掉的时候，他却用未完待续的故事，明确表示这一切不仅仅是一个障眼法——对于一个从肉体上根本无法消灭的人而言，从来都不需要依靠障眼法来躲过死神的追击。



《安布雷拉历代记》中的威斯克造型

在将Alpha小队的幸存者引入洋馆这个巨大的陷阱之后，威斯克依靠哄、唬、诈、骗手段，像支配棋子一样地操纵先后进入洋馆的八名S.T.A.R.S.队员，让他们走入早已设计好的圈套。首先他命令Alpha小队的三名队员（克里斯、吉尔和巴利）分头行动。此外还用家人性命作为威胁，迫使巴利充当诱饵，将其他队员引入圈套。第一个发现真相的恩里克也被威斯克在第一时间杀害，当克里斯和吉尔获知真相后，威斯克利用一场“暴君”（T-002）运作故障所导致的事故“杀死”了自己。在两位主角离开自己的“尸体”后，体内的T病毒修复了肉体的创伤，从而让威斯克以极短的时间内复活。在获知T-002已经被摧毁，S.T.A.R.S.的幸存者们也逃出生天之后，威斯克从实验室中夺走了B.O.W.的实战数据，一切都没有偏离威斯克的预设计划。威斯克早已经计划从安布雷拉跳槽到新东家，但安布雷拉从来就不会对叛徒手软，因此一方面威斯克利用自己队友的生命来测试T-002，以杀人灭口。另一方面给自己提前注射病毒，让T-002“杀死”自己，从而瞒天过海。同时也利用生物武器泄漏所带来的大规模感染，引发政府的干预，彻底搞垮安布雷拉，可谓是一石三鸟。


威斯克的同人作品的创作难点，在于如何表现他隐藏在冷酷外表下的“狠”与“邪”

拥有B.O.W.胚胎和技术资料两大敲门砖，外加自己在安布雷拉的特殊身份，威斯克成为了神秘组织“公司”（The Organization）高层中的一员。在浣熊市病毒大爆发之后，威斯克派遣特工艾达·王前往危机最前沿，夺取G病毒样本，从而将安布雷拉的两大核心研究成果全部收入囊中。

从洛克福岛到欧洲村庄——威斯克的“寻梦之旅”

“我已经不再是人类，任何领略过我力量的人都应该承认这一事实！”

由安布雷拉的创始人之一——爱德华之子亚历山大·阿什福特于几十年前启动了代号为“维罗尼卡”的秘密实验，计划确定、提取、复制人类决定智力遗传的DNA成分，以创造出智力上最完美的人类，该计划以家族的一位天才祖先——维罗尼卡·阿什福特的名字（Veronica Ashford）命名。他的女儿阿雷西娅


官方威斯克手办

继续完成父亲开创的这一计划，开发出了威力更强的T-Veronica病毒。为了避免自己父亲的命运，她决定以低温抑制病毒的活动，令细胞缓慢地变化，直到身体对病毒产生免疫，一直到最后的共生共存，在15年之后再度醒来。为了让计划保持绝密，阿尔弗雷德宣布妹妹早就在一次事故中死亡。能够保护阿雷西娅的只有冷冻仓和哥哥这只“无能但忠实的蚂蚁”。阿尔弗雷德认为只有自己知道这一秘密，但随着“公司”的HCF特种部队对洛克福岛展开突袭，以及威斯克的到来，他终于意识到继安布雷拉之后，阿什福特家族也将面临一场灭顶之灾。


Xbox 360的威斯克虚拟人偶

然而威斯克在洛克福岛的“寻宝”行动除了造成大规模的病毒泄漏感染以外，并没有任何收获。他随即前往南极研究基地，同时也与自己的老冤家——前往南极寻找妹妹克莱尔的克里斯不期而遇。在这里威斯克也与复苏后的阿雷西娅进行了一场两个恶魔之间的对决，但他没能击败拥有更强能力的对手。在“小宇宙爆发”的克里斯杀死阿雷西娅之后，渔翁得利的威斯克从克莱尔的“正太小情人”史蒂夫的尸体上获取了维罗尼卡病毒的样本。

2003年克里斯和吉尔潜入安布雷拉位于俄国的研究中心，目标是融合了生化工程和最新电子系统“暴君”最终形态——“装甲暴君”（T-A.L.O.S）。在两位主角与安布雷拉力量交战的同时，还有一个“第三者”也到达了这里，他就是乱入的威斯克，他的任务与两位老搭档一致——摧毁俄国实验基地，但动机则完全不同。在杀死了突变的安布雷拉保安部队军官Sergei Vladimir后，威斯克从主机“绯红皇后”中下载了安布雷拉的关键研究数据，其中的一部分也作为证据，在后来对安布雷拉的诉讼过程中起到了关键性作用，从而加速了这个恶魔公司真正意义上的灭亡。而事实上，威斯克泄漏出去的安布雷拉机密文档仅仅只是冰山一角，他将获取的全部研究数据和历史文档上传到自己秘密行动中心的主机中，从而从精神上继承了安布雷拉的一切。

威斯克对力量的无限渴望，也让“公司”的高层感到了威胁，威斯克毁掉了安布雷拉，迟早有一天也会毁掉“公司”。但他所掌握的资源和巨大的价值，又使得“公司”无法与之正面对抗。于是艾达·王作为“公司”的卧底，派驻到威斯克身边假装为其工作，精明的威斯克也明白“公司”的意图，他一面要求艾达·王为其执行各种危险任务，如夺取Las Plagas寄生虫，另一方面也对艾达有所防备，决不让其接触自己的工作禁区。同时急于摆脱“公司”控制的威斯克也开始为自己的计划提速，利用安布雷拉位于高加索山脉的秘密研究基地，威斯克准备重建一个属于自己的安布雷拉帝国。他将公司的一小部分机密技术高价出售给安布雷拉曾经的竞争对手（除了“公司”以外），同时也在黑市上贩卖生物武器以及相关技术，从而在短期内累计了大量财富。威斯克还与世界上最大的制药企业“S”公司接触，后者对新近发现的能够控制人意识的Las Plagas寄生虫产生了兴趣，威斯克则与他们达成协议，利用自己的资源来获取寄生虫样本。同时“公司”也获知了威斯克的行动，他们指派艾达在夺取行动完成后，将假的样本交给老威，但这并没有欺骗这位狂人多久。很快威斯克就通过自己的渠道获得了寄生虫，同时也离开了“公司”，带着三种病毒和一种寄生虫，投奔三联制药集团。

真相大白——“造物主”梦想的继承

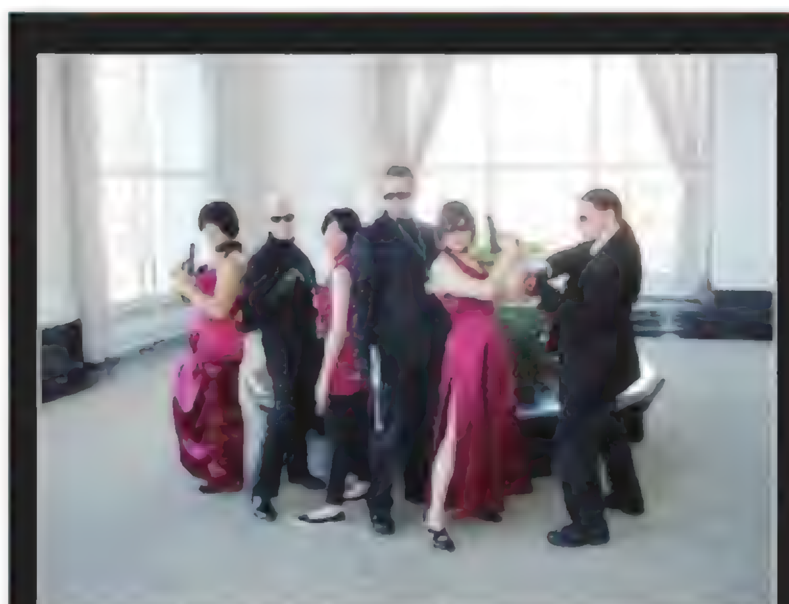
“成为神的权利，现在它属于我。”

作为“生化”系列所有阴谋的幕后主使，威斯克已经对一切都了如指掌，但是在他心底一直有这样一个疑问困扰着自己——安布雷拉开发B.O.W.的目的何在？要知道B.O.W.的培养耗资巨大，性能却极不稳定，在实战中难以精确控制，作为武器存在的性价比非常低。而B.O.W.这种有违国际法和人伦的“武器”，本身更不可能以全球的军事强国作为客户，在量产后进行列装。带着这样的疑问，威斯克于2006年找到了斯宾塞位于欧洲的避难所，而已经垂死的斯宾塞并没有对威斯克的到来感到吃惊，事实上他一直在等待这个“威斯克计划”唯一幸存者的到来。

在城堡中，斯宾塞告诉威斯克，B.O.W.只是计划的一部分，这一计划的最终目标，就是利用病毒来完成人类的“再度进化”，斯宾塞将获得不死之身，成为真正意义上的“神”。同时威斯克也第一次知道到了自己的身世——从一开始，威斯克就是斯宾塞布好的棋子，而自己多年来的努力，一直都是在实践着斯宾塞的计划。获知真相后的威斯克并没有表现得怒不可遏，望着眼前这个垂死的老人，他知道自己距离获得成为上帝的权力已经只差一步之遥。

魔鬼末日——威斯克野心的终结

“一天天，人类都在往自我毁灭的终点远走越近，我不是在毁灭你们，我是在拯救你们！”




威斯克的Cos难度之大，以至于大多数的Cos，看上去都像是一场恶搞



PS2版附加任务中威斯克的惊艳登场

1999年，威斯克与三联制药公司非洲分部女掌门艾克希纳·金立狼狈为奸，利用三联制药的资源，让安布雷拉于60年代在非洲用于始祖病毒提取与研究的地下实验基地再度投入运转，开始了“咬尾蛇”计划。所谓“咬尾蛇”病毒（The Uroboros），是威斯克手上的四大王牌——T/G/维诺尼卡病毒，以及Las Plagas寄生虫融合后的产物，其目的不再是B.O.W.的开发和谋取利润，而是对人类进行“终极审判”——在与斯宾塞的“诀别”之后，威斯克希望用“咬尾蛇”来实现自己成为神的梦想。Uroboros的感染机理与始祖病毒类似，需要对宿主进行DNA筛选，但过程更快。一旦病毒与宿主不能匹配，则马上将宿主作为有机养料分解，取而代之的是一种黑色鞭状脓疱，并不断搜索附近的生物成为有机养料。这一计划的目的，就是以杀死绝大多数的人类为代价，由病毒来挑选出极少数像威斯克这样的“新人类”，并赋予其超能力。威斯克准备用导弹将病毒散播到全球各地，以此来完成全人类的“进化”。

在RE5的大决战中，变异后的威斯克被克里斯所发射的一发火箭弹打入了岩浆，成为上帝的梦想，以及这个魔鬼化身的罪恶一生，终于画上了休止符。



Richard Waugh，玩家们最为认可的一位威斯克的“代言人”

邪恶的智慧、神秘的气质、压倒性的身手——我们为什么爱威斯克？

威斯克可以称得上是“生化”系列被塑造得最为成功的一个人物，无论是人气还是风头，都完全盖过了历任主角。威斯克贯穿了整个“生化”系列，但他的出镜一直都被三上真司严格控制，老威也很配合导演的安排，一直过着深居简出的生活。即便在根本没有出场的系列作品中（2、3），他依然在幕后起着推波助澜的作用，而对于整个系列的故事而言，威斯克可以称得上是一切矛盾冲突和剧情张力的发动机。这种在剧情地位与出镜时间的巨大反差，使得这个冷酷的男人犹如一道遥远的风景，令玩家崇拜、仰慕、暧昧，却又难以企及。于是乎，他的每一次出镜，都犹如黑夜中突如其来的一道闪电，将剧情瞬间带入高潮，同时又转瞬即逝，留给玩家们无尽的联想。在RE4的PS2和PC版附加的《另一项指令》中，一把背对玩家的摇椅转过来之后，出现的是老威的冷酷面容和磁性嗓音，这个简单的动作已经让玩家们尖叫不已，而系列中的任何一个主角能够只靠一个镜头就可以获得如此殊荣吗？

一份从威哥角度描述历代故事来龙去脉的《威斯克报告书》，在解释故事疑点、弥补剧情漏洞、描述行动动机的同时，更是向曾经出场过的十来位主角，以及全球数百万玩家庄严宣告——“我所知道的比你们知道的加起来还要多！”

威斯克强大的压迫感除了冷酷与神秘的气质以外，更主要的是他那压倒性的实力。他在系列中真正出手的机会很少，但每一次出手，都凶横凛冽、招招致命。犹如一把妖刀，藏在鞘中即让人感到逼人的邪气和杀意，而一旦拔出，必然会掀起一阵血雨腥风。在三上真司时代，唯一能够斗得过威斯克的人物，仅仅只有阿雷西娅（当然威斯克在此战中怜香惜玉，居然选择以徒手战斗方式去面对变异化的蚁后形态阿雷西娅，可见他还是有所保留）一人。综合战力最强的男主角克里斯也只能靠“狗屎运”，勉强在《维罗尼卡》这部外传作品中同威斯克打了一个平手（可惜嘴上还是不依不饶，望着威哥的背影嚷嚷“老子一定不会放过你的”云云）。至于此作中的克莱尔，第一次“面圣”就被老威一掌击飞。风骚性感的御姐艾达，只能给威哥当枪耍，明明知道她的“达令”也在任务现场，还装糊涂让其去谋杀亲夫，让艾达在爱情与使命之间苦苦挣扎。人气最旺的女主角吉尔，居然在RE5中被改造成了带着飞鸟面罩的木偶人，对老威唯命是从。至于英俊小生里昂老弟，至今还没有看过威哥的真容，当然可怜的“老李同志”永远也不会有这个机会了。



佣兵模式中威斯克一直都是实力最强的角色，操纵他对僵尸群施展“降龙十八掌”的同时，也让玩家们多么庆幸系列中与之正面对抗的机会其实只有一次

威斯克是当之无愧的枭雄，他冷静且冷血，足智多谋，在乱局中始终都可以占得先机。按照“能力强悍却屡战屡败”模式的反派（如威斯克的“同姓”兄长威震天），他们都会在关键或头脑发热、昏招频出，自然被幸运女神彻底抛弃。而就“生化”的剧情来看，威斯克的运气并不坏，只不过在正值事业的黄金阶段之时，摊到了竹内润这样一个立志于扫清三上真司影响力、拿“破坏”当“革命”的导演，这是威哥唯一一次同时也是最后一次遭遇霉运，结果赔上了自己的老命。

结语

RE5标志着“生化”系列进入了“后三上时代”，同时“生化”也进入了“后威斯克时代”。三上真司花了十多年时间，才成功地塑造了威斯克这样一个堪称电玩历史上最具魅力的反派形象，这不是一蹴而就，而是靠每一句台词、每一个动作一点一滴的积累，和每一个剧本之间丝丝入扣的联系来实现的。安布雷拉作为阴谋的载体，它的彻底分崩离析并不会对“生化”剧情的发展带来太大的影响，而在“后安布雷拉”时代，究竟哪一个新生的阴谋家能够擎起Umbrella这顶遮天“巨伞”，让我们与卸妆后的威哥一同拭目以待！



人皇的苏醒——记Sky的巅峰征途

■江苏 王念忠

Sky，面对这个ID，笔者迟迟不能落笔，因为这个ID对于任何关心电子竞技的人来说都意味着太多，让人不知从何说起。他带给我们的回忆，有喜悦、有悲伤、有骄傲、也有遗憾。盛极必衰是世间万物的法则，任何电子竞技选手的职业道路都不可能是一马平川，都会有兴衰交替，有巅峰也必然会有低谷。笔者不禁想到一句话："永远保持女人姣好容颜的唯一办法，是让女人在朱唇褪色之前自杀"。而对于竞技选手来说，仅仅把自己的完美姿态留在世人心里的唯一办法，就是在登上巅峰之后立即退役。现在的Sky已经翻过了一次事业的巅峰，处于困难重重的境地：来自新生人族选手的竞争压力、招牌式Sky流渐渐被职业玩家破解、1.22版本对于人族箭塔的削弱、来自各界倚叠如山的质疑声……这一切可以让一颗年轻脆弱的心彻底崩溃，但却还没有令Sky放弃，因为他还有未完成的梦想——获得WCG三冠王的头衔。为了这个梦想，他在等待又一个巅峰的出现。今年8月初G联赛的夺冠似乎预示着这个巅峰的到来，不过随即他又在WCG2009中国区总决赛中错失冠军，再一次让关注他的人们的心揪了起来。

不管你对Sky抱有什么看法，面对他的坚强和执著，请怀着尊敬的心态，跟随笔者重新看看他那如山峦般起伏的竞技之路。

一、曾经的辉煌

看着Sky在博客主页上写着的长长的荣誉清单，最耀眼的两个奖项无疑是2005和2006年WCG世界总决赛的冠军。大软均派出记者亲眼见证了这两个历史性时刻。2005年的新加坡，Suntec City中心《魔兽争霸III》项目决赛舞台上，Sky以2：0战胜美国人BenQGeilShort，为中国拿下了历史上第一个WCG单人项目冠军，圆了中国玩家5年以来的梦想。尤其是Sky在比赛中使用的ID：Skycn（中国Sky）更是令中国玩家兴奋不已，从此Sky也成为了"国人的骄傲"。

2006年，意大利蒙扎，尽管这次WCG魔兽项目的决赛没有登上大舞台进行，但是Sky依然用完美的表演赢得了他的第二个WCG世界冠军。Sky用大法师的暴风雪血洗了ToD4k的采矿农民，成功拿下第一局，随即又用招牌式的TowerRush拿下第二局。他蝉联了WCG魔兽项目的冠军，完成了WCG魔兽项目历史上从来没有人做到的伟业。从此，Sky成为中国电子竞技的代表性人物，成为中国电子竞技的象征。


魔兽项目上史无前例的WCG双冠王


奥运火炬手Sky把电子竞技的正面形象带到公众面前

Sky的另一个成功之处是他给社会各界展现出了积极正面的形象。以前（或许现在依然）社会固守的观点是“爱好打游戏的孩子肯定不是好孩子”，Sky一直在慢慢改变这一状况。Sky天生阳光的外表与沉迷网吧的不良少年看不出有半点联系，再加上他谦虚的性格，使得他的影响扩大到了电子竞技界之外。他上过《鲁豫有约》、CCTV5等电视节目，他获得过央视体坛风云人物的提名，他曾和韩寒、丁俊晖、郎朗等人一起被某著名杂志列入代表80后的杰出青年。最重要的是，他是一名光荣的奥运火炬手，这是电子竞技选手在公众面前最正面的亮相，这代表着“通过打游戏带来的荣誉”同样得到了社会的认可。

二、英雄折戟——西雅图一战失利后状态下沉

2007年，美国西雅图，这里承载着无数电子竞技爱好者深深的遗憾。正如冰河所说：“我们曾经距离前所未有的荣耀这么近，现在却那么远。”当Sky在WCG2007半决赛中击败最具实力的竞争对手Moon的时候，几乎所有人都认为Sky会是最终的冠军，完成WCG魔兽项目三连冠的丰功伟绩。WCG官方甚至在当天的新闻页面中以“No one on earth can beat me”（任何人都不能打败我）来盛赞Sky击败Moon时的神勇。然而，总决赛的时候Sky却被挪威小子Creolophus所爆冷，以1：2遗憾落败，此刻无数的电子竞技爱好者都流下了伤心的泪水。Creolophus在WCG2007夺冠之后就迅速地退役了，不管出于什么原因，看来这个挪威人是很懂一些道理的。

Sky在西雅图一战失利后，竞技状态便开始下滑，最为明显的表现是：虽然他在各大比赛中都能闯进总决赛，但总是遗憾地与冠军失之交臂，以至于Sky自2007年WCG以后至今获得了无数的亚军：2008年PGL第三届魔兽天王职业联赛亚军、2008年IEF2008中国赛区亚军、2008年2008ESWC大师赛亚军、2008ESWC世界总决赛亚军、IEF2008世界总决赛亚军、WGT2008世界总决赛亚军、2009年PGL第四赛季总决赛亚军……无数的亚军居然让Sky有了“万年老二”的新称号。虽然在众多世界级的大赛中获得亚军已经是不错的成绩，但是聚光灯所聚焦的人只有一个，最后的王者也只有一个，即使获得第二也会很快被人们冷漠和淡忘。说到Sky在各大比赛中总是屈居第二，笔者想起来一个发生在2008ESWC世界总决赛中的小笑话。据说Sky拥有着一本神奇的“死盖笔记”，名字被写到“死盖笔记”的人会被Sky击败。于是在决赛前Sky把这次的竞争对手——WhO的名字写在了笔记上，结果Sky最终并没有能击败WhO获得冠军，原因是“死盖笔记”没有弄明白这个“WhO”到底是谁。

2008年WCG中国区决赛，Sky的机会又来了，他踌躇满志，决心拿下WCG世界总决赛三冠王的称号。然而，这一次Sky刚刚迈出WCG2008之旅的第一步就摔倒了，他在中国区的小组赛上就被不幸淘汰。不知详情的人或许会猜测是否Sky的实力已经衰退到极点之类，但其实这次失利与极其糟糕的小组分组有着密切关系。去年WE战队的分组可以说“倒霉”之极，Sky、TeD、Infi这三员主力战将被分到了同一小组中，而每一小组只有两个出线名额。Sky在舞台上的两场比赛分别负于队友Infi与TeD，纵使其他的小组比赛全部拿下，积分也落后于Infi和TeD惨遭淘汰。鉴于Sky更有着世界级大赛的经验，如果小组赛分组并不是这么恶劣的话，后面的结果是完全不可预料的，也许Sky已经完成了他的梦想。



2007年Sky屈居亚军，离WCG三冠王仅有一步之遥


在今年的PPLive种族荣耀争霸赛上，Sky对阵TeD时匪夷所思地把圣骑士卡在了家里，观看者Happy不禁说：“Hero block was so bad.”

WCG2008早早出局的Sky，竞技状态继续下滑，能下滑到什么地步？笔者在这里举一个极端的例子：在今年的PPLive种族荣耀争霸赛上，TeD状态大勇，AK（All Kill，全杀）了4位人族选手，避免了亡灵族垫底的危险。其中TeD对抗Sky那一局，TeD仅仅用了7分多钟就让Sky打出了GG。能如此快地结束战斗并非是TeD用了什么奇招，而是Sky的失误造成的。Sky的英雄祭坛的集结点设置有误，使得圣骑士走出祭坛之后被卡在了基地内部。而此时Sky拉出去MF雇佣兵营地的农民已经走在半路上了。Sky也没有果断TP传到基地外部，而是犹豫了一阵子后才狠下心点击回城。没有圣骑士奶水照料的农民依然顶着DK的骚扰强练雇佣兵营地，结果可想而知，DK这边农民经验双丰收。之后Sky稍作抵抗便打出了GG。对于一个职业选手来说，在打了数千盘的EI上竟然能让英雄卡住，实在是一件不可理喻的事。

困难和逆境一个个接踵而至，不知Sky那一颗年轻的心是否能承受的住。Sky长期以来的不利战绩，让很多人渐渐地只把他看成电子竞技的象征，而非以往那个在世界舞台上意气风发的王者。当那个曾经辉煌的人皇看似要成为历史的时候，当那个中国电子竞技的代表即将成为人们心中的回忆的时候，他，又回来了。

三、王者归来——G联赛的夺冠之路

在8月初上演的G联赛第七赛季线下决赛，可谓众星云集，前职业选手老杨（MagicYang）的高水平专业讲解，更是增添了比赛的观赏度。Sky在胜者组一路高歌猛进，以仅仅负于Fly100%一局的骄人战绩夺下了这个比较有分量的冠军。Sky

在对阵Fly100%、SuhO、Lyn这三员猛将时，展现出了精湛的操作和完美的意识，让笔者不禁惊喜——那个曾经的人皇Sky，真的回来了。下面笔者就来详细介绍一下Sky的G联赛夺冠之路，分析一下Sky的常用战术与打法。

1.胜者组第一轮，对阵Fly100%。G联赛的揭幕战在MV融雪山谷中打响。Fly100%首战便祭出笔者从未见过的大招：兽族首发兽王，一本双兵营暴兵，生产大G加猎头者压制人族开矿。连老杨都坦言："我从来没有见过这种打法。"而Sky走的是很常规的路线：首发MK一本开矿，利用步兵加雇佣兵挨过前期，等拥有双矿后迅速攀升三本科技出狮鹫龙鹰之类的科技兵种。不过Sky的如意算盘在Fly100%的大招奇袭下彻底失败，第一个步骤"首发MK一本开矿"就没能实现。豪猪战鹰+皮糙肉厚的大G+大量猎头者，使得兽族在初期就有了极强的爆发力，逼迫Sky放弃了一本开矿的计划。之后兵力仍然占优的Fly100%追着Sky的雇佣兵满地图跑，因为Sky采取了完全封口的建筑格局，雇佣兵没地方躲。Fly100%的奇袭让Sky乱了阵脚，打得Sky措手不及。Fly100%独创性的打法，对于兽族对抗人族一本开矿来说，非常有借鉴的意义。这是Sky在G联赛线下决赛中输掉的唯一一场比赛，Sky在赛后接受采访评价这一场比赛时说："我甚至没有摸清楚头绪就莫名其妙地输掉了……不过后面还好，毕竟以前打过很多比赛，明白该怎样调整自己的状态。最近算是一个漫长的恢复期，前段时间自己的心态和状况都下降了蛮多，最近慢慢地恢复了起来。"

Sky良好的大战应战心理，使得他在随后的比赛中连胜两局，以2:1的比分将Fly100%打入败者组。第二局的地图是SnowDrop，Sky首发大法师，二本男女巫加兽王TR，抓住了兽族的兵力真空期，一举拿下比赛。这里我们看到了Sky正在慢慢地朝着自己所开创的Sky一波流回归。第三局的地图是TM，这一局Sky更是使用了最为标准的Sky一波流，AM+MK+男女巫二本TR。Sky二本准备完毕后果断把所有兵力调集到对方的基地中，因为两者的出生点位处于地图的对角线上（如果是邻位的话Sky很可能一本TR），并且不同单位的移动速度各有差异，使得地图上留下了一条长长的紫色印记，就像一把气势如虹的利剑，直插对手心脏，有一种说不出的霸道蕴于其中。当这把紫色的利剑汇成一个点的时候，也就是剑插入敌人心脏的时候，Fly100%也就在此时打出了GG。

2.胜者组第二轮，对阵Lyn。具有"美兽王"之称的Lyn又是一位顶尖的兽族选手，他在前一段时间刚刚获得了BlizzCon的冠军，实力毋庸置疑。第一局地图是MV，Sky在这一场比赛中使出了两矿三本纯空军的打法，打Fly100%的第一局应该也是这种想法，不过没有撑到后期罢了。Sky首发了MK，用锤子有效地限制了剑圣的骚扰，并成功开出分矿。之后Sky的如意算盘没有受到任何干扰，每一个计划都按部就班地进行。最后人族暴出的龙鹰狮鹫部队轻取了兽族的地面混合部队。Sky轻松地拿下了第一局。第二局Sky又选用了二本TR的打法，10分钟迅速Rush掉对手，气势如虹。当Sky的一波部队冲到Lyn的基地中的时候，Lyn刚刚开始练一个大点，此时Lyn就已经扑入了死神的怀抱了。就这样Sky以2：0的成绩战胜美兽王Lyn，晋级了胜者组的决赛。

3.胜者组决赛，对阵SuhO。第一局的地图是TM，Sky首发AM成功开矿。在TM上无论是迅速让AM到3级还是一本开起一片分矿，都是非常简单的。SuhO选择了Warden加弩车一本强拆对手分矿的打法，但是由于用来保护弩车的飞艇没有跟上大部队，脆弱的弩车很快就被全部点爆。第二局Sky的思路也是相当地清晰，出狮鹫克制熊德，小炮克制小鹿，最终战呈现出一边倒的景象。Sky又是一个2：0轻取SuhO，成功晋级总决赛。

4.总决赛又对阵Lyn。Lyn在跌入败者组之后浴血奋战，成功地打败了TeD和SuhO，得到了再次挑战Sky的机会。总决赛第一局Sky在相当劣势的情况下惊天逆转，上演了整个G联赛线下决赛中最为精彩的一战。第一局的地图是MV，Sky首发MK成功开起分矿，但是Lyn在二本的时候相当有针对性地使用双兽栏转出投石车Rush。拥有狼骑、飞龙和投石车的兽族在人族分矿旁边开始树塔，正所谓"以塔攻塔"，而投石车超远的射程一直在逼迫人族走出箭塔的保护与兽族一战。由于Sky在分矿处投入过多经济，兵力肯定不敌兽族，Sky狠了狠心决定放弃分矿。在Lyn强拆分矿的过程中，Sky依然操作农民采金，勉强把投入分矿的成本收了回来。分矿彻底沦陷之后，Sky没有选择用二本兵种与兽族对拼，而是直接跳升了三本，


G联赛揭幕战，Fly用兽王一本暴兵的打法成功地阻止了Sky的开矿计划


这队伍排得好整齐！


Sky常用招数一：二本AM+MK+男女巫TR（对阵Fly100%）

看来Sky一直对龙鹰狮鹫的纯空军打法情有独钟。不过Sky好不容易造出来的两只狮鹫又被兽族半路截杀，Sky胜利的希望到此时可以说是微乎其微。但Sky在练大点时很幸运地捡到了一本死亡之书，又让Sky看到了一丝胜利的曙光。最终战在Lyn的分矿处打响，Sky这边是MK+圣骑+龙鹰狮鹫的组合，Lyn这边是BM+SH+飞龙蝙蝠的组合，两边都是大量的纯空军，一副遮天蔽日的景象。这种大规模的空军交战的胜负可以说是一瞬间决定的——如果蝙蝠成功爆炸，那么兽族赢；如果龙鹰能把蝙蝠悉数网住，那么人族赢。Sky用完美的空军操作锁住了Lyn大部分的自爆蝙蝠，3级的防御科技加上防护卷轴使得少量的漏网之鱼很难有所作为。再加上死亡之书变出的8只骷髅吸收了大量的火力，这一战之后，战场的局势瞬间大逆转，


Sky常用招数二：一本开矿，三本三狮鹫笼暴大量的龙鹰狮鹫（对阵Lyn）


Sky常用招式三：大法师迅速到3级，一本TR（对阵Lyn）

Lyn只剩下了30人口，而Sky依然有46人口。之后的战局就相当明晰了，Lyn稍作抵抗后便打出了GG。优秀的空军操作加上死亡之书让Sky上演了神奇的翻盘大战，从这一战我们看到Sky在劣势下仍然不懈坚持的信念和斗志。

最后一场比赛在TM上打响，Sky这一局的节奏感相当强。初期Sky用完美的多线操作练级，使大法师迅速到3级，为了时间的紧凑性，大法师到达3级后多一个野怪的经验也不要，放下未练完的点掉头就走，立刻拉出农民一本TR。Lyn招出了PL（深渊魔王），使用火雨技能来对抗Sky的箭塔，但是3根塔还是顺利地起来了，尽管最后BM成功地追死了AM，4根升级好的箭塔已经决定了胜负。GG！Sky是G联赛第七赛季的冠军！


两军空军即将接触，胜负就在这一瞬


G联赛上的Sky显得格外轻松

“练了这么久，终于又得到了一个冠军！”夺冠后的Sky在博客中欣喜地写道。但是赛后Sky并没有被这个久违的冠军头衔冲昏头脑，而是对这次比赛进行了冷静的分析。Sky自己坦言，G联赛能够夺冠也是有非常大的运气成分——地图。TeD在接受采访时也声称现在没有IMBA（不平衡）的种族，只有IMBA的地图。Sky在博客中分析道：“虽说是很顺利的过程，但还是占了很多天时地利，比如地图，还有训练基地离比赛场地也很近的原因。尤其是地图吧，无论打什么族都基本上能有MV和TM这两个地图，还是很满意的，毕竟能有一张偏优势和偏均势的地图，已经不错了。”不过，即使运气再好，要想胜利没有过硬的操作和战术也是行不通的。Sky用这个G联赛的冠军向世人证明，那个曾经的王者已开始苏醒了。

四、WCG失利的分析——Fly100%是黑马，Sky的前景仍然乐观

WCG2009中国区决赛于8月21至23日在上海的光大会展中心如期举行，前两天Sky打得顺风顺水，不仅以小组赛积分第一名的身份出线，还在第二天连续打败Yumiko和Fly100%提前锁定了前三名的位置，获得了WCG2009世界总决赛的出线资格。但是第三天总决赛时Sky却被在败者组中重生的Fly100%连续拿下两局，错失了这一个极具分量的全国冠军。

笔者认为，这次WCG中国区决赛Sky未能获得冠军，并非因为Sky发挥得不好，而是Fly100%这个黑马发挥得实在是太好了。Fly100%在G联赛中状态不佳，连续输给Sky和TeD之后，没有一次晋级就离开了赛场。但是这次Fly100%在被Sky打入败者组的情况下，神灵附体般地连续淘汰了种子选手TeD和Th000，最终与Sky在总决赛会师。第一局可以说是Sky的运气差了点，地图选到了TR，这是一张对人族来说的劣势地图，就像Sky所说的：“已经不知道有多久没有看到人族可以在TR、GW、SV上赢ORC和UD了。”第二场TS对于Sky来说好一点，但是Fly100%再次首发先知，Sky所设想的MK vs BM的局面并没有形成。Sky被逼无奈只能很囧地首发MK，二发AM，与常规打法反了过来。Sky被Fly100%彻彻底底地针对了，纵然有再出色的操作也扳不回局面。因此Sky失去了冠军并非因为Sky的状态不好，而是Fly100%在猜测对手的心态上做到了完美。


Sky，祝你好运


获得WCG2009中国区亚军的Sky，任重而道远

WCG2009世界总决赛将于11月11日至15日在中国成都举行，Sky心中一定充满着无限期待。前景依然是可以乐观的，因为Sky在2005年的WCG中国区总决赛中也就仅仅获得了季军，但是随后他就在新加坡的世界总决赛中拿下了他的第一个WCG世界冠军，Sky比一般国内选手更具世界级大赛的经验。Sky在接受采访时曾说道：“我给自己下了一个目标——冠军（WCG2009世界总决赛），为了这个冠军，就算这段时间什么事情都不做，除了吃饭睡觉之外每天都是练习，连续一个月不休息也可以，就是为了这个冠军。我就把这一个月当作从人生中抹掉一样，但是我要坚持练习，看看到底我能不能取得这个冠军，让自己问心无愧。”我一直坚信“天道酬勤”这一道理，也许只需要一点点的运气，Sky就可以获得丰硕的果实。祝愿Sky能在WCG2009上实现自己的梦想，把冠军留在中国。Sky，Good Luck！

本文故事，纯属虚构；如有雷同，纯属巧合；如果巧合，概不负责。

《生化危机5》欢乐攻略

RESIDENT EVIL 5

■晶合实验室 8神经

精品 总评 8.5

制作	CAPCOM
发行	CAPCOM
类型	动作冒险
语言	英文/日文

文化包容性	9.0
上手精通	9.0
画面	8.5
音效	9.0
创新	7.0
剧情	7.5

为什么要写这篇攻略

按照惯例，在攻略开头会有一段叫做“为什么要玩这个游戏”的文字。不过，我相信各位在看完第一页之后，脑子里的问题会是“为什么会有这样一篇攻略？”。为什么要玩《生化危机5》？这个问题实在是太好回答了，以至于我想每个真正对“生化5”有兴趣的玩家，可能在看到这篇攻略前都已经至少游戏一周目通关了。那么，我想要做的就是，在让还没有玩过游戏的玩家能看着攻略打通关的同时，也争取让已经玩过游戏的玩家在看本文时也能找点乐子。应该怎么做呢？几年前“生化4”移植到PC平台时，我用恶搞的方式写了“《生化危机4》逍遥攻略”，后来在相当长一段时间里都有读者写信告诉我说，这样的攻略还挺有意思。这坚定了我“再玩一次”的想法。“生化5”PC版的亮相看来是一个理所当然的机会。关于这款极受关注的游戏，其民间中文汉化补丁几乎随着PC版同时推出，各种剧情分析的文章在网络上也比比皆是——你绝不会理解不到它的剧情。那么，我也就可以放心大胆地在这篇攻略里来进行剧情上的“篡改”了。当然，如果你执意想从这本《大众软件》里来了解“生化5”的故事——请放心，在本篇攻略的“杂谈”部分会刊出“生化5”真正的剧情介绍，配合前面“龙门茶社”中的“威哥传”，保证你可以对“生化5”的了解不会受到“误导”。最后笔者诚挚地向为了剧情恶搞需要而作出了巨大牺牲的威哥道歉：“东羊叔，西威哥”的并列是对威哥您的巨大侮辱！嘿嘿，那么，下面就开始欢乐的旅程了……

键位设定与手柄设置

“生化5”基本延续了“生化4”的操作方式，只增加了一个快捷键换武器的功能，应该说操作是更方便了，玩过前作的玩家可以很快上手。此外，如果玩家选择用键盘和鼠标操作的话，瞄准射击的功能也由鼠标来负责，这解决了许多玩家4代遗留下来的怨念。可以说，在键鼠配合的操作上，“生化5”要强过4代不少。如果还有玩家想要使用手柄来操作的话，最好选择Xbox 360的原装手柄（或者罗技的仿Xbox 360“疾风战斧”手柄），因为“生化5”的PC版式移植自Xbox 360版本，在游戏中选择手柄操作的话，在QTE提示时均是采用的Xbox 360手柄键位。**正确的设定方案是：**

左摇杆：控制角色身体转动方向
右摇杆：控制角色视角
方向十字键：可设定4个武器或者道具快捷键
A键（对应PS手柄X键）：奔跑/转身/上子弹
B键（对应PS手柄○键）：呼叫伙伴合作或拾取弹药
X键（对应PS手柄□键）：攻击
Y键（对应PS手柄△键）：调出物品栏
LB键（对应PS手柄L1键）：切换视角
LT键（对应PS手柄L2键）：小刀准备
RB键（对应PS手柄R1键）：地图打开/关闭（游戏中按照地图指示来走绝不会迷路）
RT键（对应PS手柄R2键）：枪械准备

合理的手柄设置会影响到游戏中的QTE系统（即时反应回避或者攻击），游戏中的组合QTE只有A+X和LT+RT这两种，如果用键盘操作的话被简化成了A+D的方向键组合，其他的都是单键QTE，基本延续了4代的QTE特色。



游戏须知：



PC版新加服装，克里斯的角斗士装与谢瓦的OL装

1.本作中取消了增加血槽上限的黄色药草设定，血槽容量固定，红色药草和绿色药草组合即可构成加满血的药剂。

2.搭档除了帮助战斗、拾取道具等作用外，在玩家操作角色不慎被打成红血濒危状态时，搭档会用可无限使用的急救针进行营救。同时搭档会在玩家血量低于一半时自动帮玩家补血，还会视玩家使用武器种类给玩家传递相应的子弹。在没有得到无限子弹的武器之前，推荐给搭档装备MP5即可，这之后的冲锋枪子弹都可以交给搭档使用。

3.普通难度通关一次后新增内容：可以选择操作谢瓦、增加佣兵模式、增加新服装可选择包括PC版特有的克里斯角斗士装和谢瓦的OL装。

4.困难模式（Veteran）通关一次后新增最高专家级难度（Professinal）可以选择。

5.在退出游戏前的即时存盘可以储存目前得到的物品和金钱，所以遇到打不过去的关卡，只需反复打几次前面钱多的关卡并储存，升级武器后再难的地方也可以轻松通过。

6.即便没有在关卡中得到本关可捡到的武器，但只要在过关后自动存储，就可以在每关开始前的购买菜单中买到。此外有5把隐藏武器需要将相应种类的特定武器升满级之后方可以购买到，它们依次是：连发手枪M93R（原始手枪M92F升满后得到），三管霰弹枪Hydra（原始霰弹枪M37升满后得到），加林特重机枪（冲锋枪Vz61升满后得到），长弓（狙击枪S75升满后得到），手炮（左轮手枪S&W M29升满后得到）。其中强烈推荐三管霰弹枪Hydra，是专家级难度下的必用武器。

序言

安布雷拉公司倒台了，但生化武器并没有因此消失，而是通过各种渠道流入黑市。传言说有许多组织以“戒网瘾”的名义在黑市购买了生化武器，并用其来“治疗网瘾”，赚了大钱。新的“网瘾危机”降临到某些缺乏抵抗的地区，力量的平衡被改写了。江湖有传言“东羊叔，西威哥”“羊叔电击治疗，威哥打针吃药”，似乎有个叫威哥的人幕后操作着治疗网瘾生意，在一些偏远地区做得红红火火，让许多无辜的人惨遭迫害。世界各国在全球医药协会的支持下建立了BSAA队伍，派出特工人员在各地活动，渗透破坏这些打着“治疗网瘾”旗号的非法黑市交易。这一次，BSAA的传奇人物，与我们久违的克里斯孤身前往非洲某地区执行任务……

第一关

1.检查所

“欢迎来到非洲”。刚刚从吉普车上下来的克里斯听到一个性感的声音，转头一看是一个性感黑妹，克里斯不由大喜：“哎呀你是碧昂斯！”“错，我叫谢瓦（Sheva），江湖人称乌克兰核弹头。克里斯先生，久仰大名，很高兴这次能做你的搭档。”这个黑妹谢瓦·艾莫尔正是BSAA为克里斯配备的此次任务的搭档，由于这次要调查的非洲小国政局动荡，当地人狂热崇拜戒网中心，所以对外来人有强烈的敌对情绪，同样是黑人的谢瓦作为克里斯的搭档，正是为了帮忙应付种种突发情况。接下来谢瓦带克里斯去当地接头人处拿武器，一路上克里斯不由得心中暗喜：“里昂小样的，你娃每次出任务都有大把的美女艳遇，上次还有总统千金小萝莉陪着，但你再嚣张也还没遇到过黑珍珠美女吧，而且她还是我的粉丝呢……不要迷恋哥，哥只是个传说！”

穿过镇中心广场，在前面的小屋里见到一个打扮得跟“刺客信条”差不多的家伙，他就是BSAA的当地接头人费舍先生，他让克里斯去找一个叫艾尔文的人，此人正是为黑市提供生化武器的关键人物。接下来要去与黑市交易地点与Alpha小队接头，拿到枪支以后离开这里。一路上的桶桶罐罐和草药都不可错过。在一栋建筑的二楼房间里见到一幕奇景，两个壮汉按住一个男子，

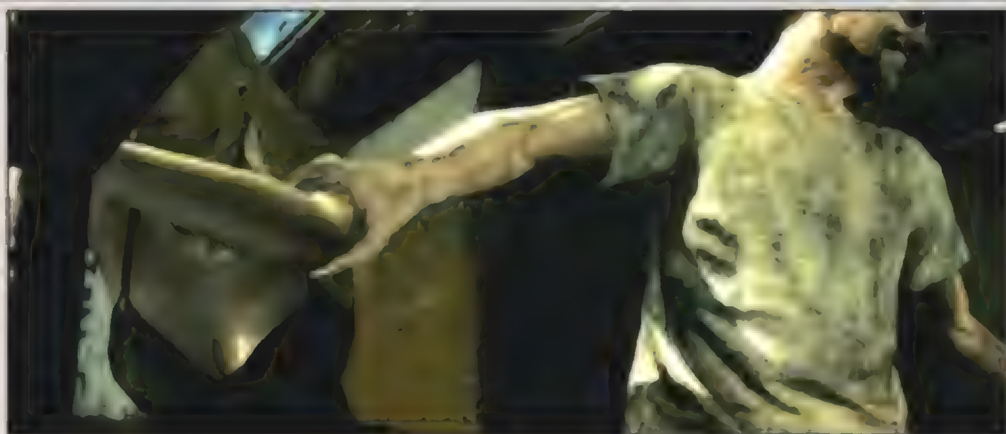

敢在威哥戒网所犯错，拖出来“点现钱”！


信威哥，可以原地满血复活哦！

一边嚷着“该吃药了”一边往他嘴里塞一个东西，看到克里斯进来后这两个家伙撒腿就跑，而地上的男子站起来后大吼一声：“威哥救了我！”便向克里斯扑过来。一枪放倒他后克里斯吹了吹枪口上的烟，冷笑道：“爷啥大风大浪没见过，这点小把戏哪吓得倒我。”谢瓦则投来崇拜的眼神。从窗户跳下去后没走多远，在一条胡同里中了埋伏，数不清的村民舞着刀枪剑戟嘶吼着杀来，克里斯大惊失色：“大风大浪来了！快闪！”双拳难敌四手，只能跟着谢瓦沿着胡同跑进前面小屋，关上了门将敌人挡在外面。

一路前行，进入一间民居后，透过窗户看到外面正在举行仪式，一个墨镜男正站在高台上举着喇叭大吼：“信威哥得永生！

信威哥原地满血复活！不信你们看！”旁边一个巨斧刽子手吧唧一斧头就砍掉了一颗人头——被砍的好像是接头人费舍先生？克里斯正在探头探脑张望，却被墨镜男发现了：“那边有两个网瘾患者！都是精神病！我们去拯救他们！”这一战刽子手是最难缠的，连续射击其头部或背后的铁钉都可以造成他的硬直，再上前使用近身拳击。此外射击油桶和电线杆上的变压器可以阻击敌人，如果不想死拼刽子手，捡到手雷可以存起来。在一个角落里的箱子里有一把MP5，不要忘了去拿。因为只要坚持一段时间后自然会有直升机来支援，所以不用殊死作战，游斗即可。不过切入动画后，战场上的道具会全部消失，所以要趁游斗阶段多多拾取道具。


救命啊！我没有精神病！


“非主流”突变“肥猪流”！这个世界需要更多关爱……

2.集会场

一开始看到一个断掉的梯子，在此协助谢瓦跳上二楼，在里面房间发现一把钥匙，但却因为无法进入房间而作罢。前行一段后可以找到另一个断掉的梯子，同样协助谢瓦跳上去，这次谢瓦可以绕到刚才的房间去取得“老屋钥匙”。在路上看到一群壮汉嚷着：“看你这打扮就知道你是个有网瘾的‘肥猪流’，抓回去给她打针吃药！”然后强行拖走了一个金发美女。这个区域多是两层楼房，有一处二楼的房门不能开启，但可以走到一楼开门进去，屋里有不少弹药补给和金钱，阳台上还有贵重品。在一道铁门处看到刚才的金发美女在前面的二楼阳台上呼救：“救命哪！我没有得网瘾！”但很快又被人强行拖了进去。克里斯不由勃然大怒：“难道你们不知道漂亮的非主流少女都是需要疼爱的么！”踢开铁门杀进去，这个区域有间房子在地图上显示钥匙标记，用刚才的老屋钥匙开门进去可获得霰弹枪一把。接下来该去营救美少女了，杀上二楼，刚才的美少女跌跌撞撞扑进克里斯怀里。克里斯刚要眉开眼笑地说：“叔叔来救你了……”不料“非主流”突变“肥猪流”！迫不得已克里斯只好解决了她，这个悲痛的时刻笔者咬牙切齿暗暗替克里斯发下狠誓：“该死的威哥戒网中心，如此暴殄天物爷跟你没完！”

前往地图上的指示点，这里是一所破屋，绕到二楼后在这里发现了几乎被全歼的Alpha小队队员，剩下一个还有口气的艰难地说了一句：“戒网中心厉害啊，惹不起……”之后也“嗝屁”了。乘电梯上到顶楼后，前面离开的门被锁住，转到一侧的煅烧室外，在一具尸体边找到钥匙，转回去后天上掉下一个大怪物，这是名为“Uroboros”的触手怪Boss，正是它消灭了Alpha小队。先回避到煅烧室这边，将怪物引到煅烧室内，用重火力武器射击怪物触手上的黄色肿瘤，都打掉之后怪物会暂时陷入瘫痪状态。这时赶紧到门外启动机关，关闭煅烧室用高温火焰烧死怪物。用钥匙离开此楼后接到新的任务，艾尔文逃到了矿山地区，必须前去逮捕他，D小队会前来支援。

第二关

1.仓库

搜罗一下道具就可以出发，进入码头地区，这里不少集装箱之间有炸弹机关，保持距离用枪射击引爆即可。往前听到有人叫“关门，放狗！”几只变异犬张牙舞爪跳出来咬人，克里斯不屑道：“威哥徒剩狗做奴才矣！”使霰弹枪毙之。右侧一个集装箱里有加满血的急救喷雾不要错过，往前来到码头，一个黑胖子率领着一帮喽啰和丧尸犬扑了上来，在此处可利用地形游斗，码头中央有油桶可帮助战斗，在集装箱上居高临下射击也是个不错的打法。取胜后合力推开铁门来到大桥，桥上一辆卡车呼啸而来，克里斯大惊：“这车没过70码！危险！”举枪射击卡车可让其翻车（如果火力弱可以选择射击旁边油桶），同时后退避免被压到。清掉大桥上的喽啰，然后从河边的桥下通道前进，一路上会有变异犬骚扰。在下水沟的尽头处干掉几个从脑袋里飞出来的巨蝙蝠，打开门来到河边小镇。在中央的一所屋子里有一具挂着的尸体，射击尸体旁边的钥匙，拾取后一帮喽啰簇拥着黑胖子呼啸而来。清扫干净后通向栈桥的门，前方有不少敌人使用弩箭狙击，倚住墙壁伺机射击他们。很快有直升机前来支援，但又很快因为蝙蝠袭击而“领了便当”。前面房间里有一把狙击枪（S75），之后往左进入棚屋区。


危险！这车速没到70码！

与谢瓦协作配合一路往上杀，搜刮上边的房间，即便是厕所也不可放过，因为厕所蹲位边居然盛放着一株红色草药，这养殖方法当真匪夷所思，继4代的粪坑牌珠宝之后更加神奇的粪坑牌草药诞生了！到了3楼协助谢瓦跳到对面，用狙击枪帮忙战斗，等谢瓦下到一楼开启打大门后再汇合。之后往左边走挑战电锯男。电锯男看似嚣张，其实动作缓慢，当他举起电锯再劈下来这当子的功夫足够点支烟的，找一条直路来回跑动，射击电锯男头部，出现硬直后再近身拳击即可，旁边的不少油桶也能派上用场。干掉电锯男后得到钥匙（高难度模式下电锯男还会爬起来一次），前方的箱子里有大量金钱，之后来到广场。这里本来是黑市交易地点，但此刻早已埋伏了大量飞车党，谢瓦生气地说：“飞车什么的，我最讨厌了！以为人人都是富二代么。让我教教你们什么是交规！”此处背好QTE就可以轻松通过，搞定之后与D小队胜利会师，D小队领导人是谢瓦的昔日教官乔许，大家亲切地握手交谈，为战胜邪恶的威哥戒网中心而相互勉励。

2.火车站

要追击艾尔文必须通过火车站。出发前乔许交给克里斯一份资料，当克里斯输入PDA后意外地发现了一个熟悉的身影……来到火车站，注意炸药机关和变异犬，可以一路往前跑爬上车厢，干掉车厢上的弩箭手后再转身慢慢射杀变异犬。之后就进入矿区坑道，这里的环境两眼一抹黑，有大批敌人从暗中嗷嗷叫着直扑谢瓦而来，一帮想趁机揩油的！让谢瓦手持探照灯，克里斯负责保护女士。在尽头处发现一处扳手，让谢瓦转动扳手升起大门，克里斯到里面转动另一个扳手放谢瓦进来，之后清掉矿坑内的敌人坐电梯上到高处。离开矿坑进入到一个休息间，正好截住艾尔文。正要对他进行正义的制裁，一个黑影突然迅捷现身救走了艾尔文，透过此人的黑袍，克里斯隐隐感觉到……好像是个身材不错的美女耶！艾尔文跑了，麻烦又来了，此刻楼下聚集了大量的敌人，旁边的柜子里有新的狙击枪，端起来将下面爬车使用重机枪的敌人都干掉，身后上楼来的敌人可以交给谢瓦负责。下楼后可以让谢瓦跳到山道上层协助战斗，这个地段有大量敌人高呼着“信威哥原地满血复活！”的口号，高举着点燃的炸药冲过来——哎，玩得这么嚣张别说信威哥，就算春哥曾哥也没用啊！

来到山道尽头，一辆卡车放出一只大蝙蝠来，这就是本关Boss了。此蝙蝠除了腹部外没有弱点，需要搜罗附近木桶里的地雷，等蝙蝠下地以后将地雷放下，引蝙蝠踩上后爆之。这时蝙蝠会露出柔弱的腹部，趁此机会用重火力猛射腹部，反复几次后即可射杀它。之后D小队的战友前来接应，大家要通过大草原前往油田追击艾尔文。



草药一枝花，全靠粪当家

3.大草原

大草原上展开了一场追击战，注意谢瓦的瞄准方向，紧跟着射击即可，其他只需要注意QTE就可以轻松通过。摆脱了追兵，来到汇合点却发现了D小队士兵的尸体。一个巨人斜刺里杀了出来，但却惨遭克里斯与谢瓦的重机枪虐待。此战只需要注意几点：巨人用脚踩攻击时射击头部可以中断；QTE躲避巨人拳攻击和远距离发波；巨人举石头和拔树时只要射击旁边的油桶就可以立刻将其中断；巨人身体里爆出寄生虫后要集中火力射击寄生虫；注意抽空射杀两侧放屁添风的弩手（高难度下出现频率较快）。干掉巨人后，谢瓦看着满地的队友尸体不由有些伤感和气馁，但克里斯却执意要继续前进，因为他发现D小队提供的资料证明老搭档吉尔还活着。谢瓦不由得白了克里斯一眼：“哼，居然吃着碗里的还想着锅里的，有了新搭档还想着老搭档。”没办法，振作精神跟随克里斯前进吧——黑妹，也许有一天你的人气会不输给吉尔的，我看好你哟！



往哪躲！不知道躲猫猫是有生命危险的游戏么？

第三关

1.沼泽地

驾船进入沼泽地，一路上克里斯想起吉尔跟自己上次执行任务时，潜入安布雷拉创始人斯宾塞的公馆，却遭遇威斯克的情形。当时吉尔为了救克里斯奋不顾身地将威斯克扑落悬崖，自己也跟着掉了下去……如果吉尔没有死的话，她会不会被威哥“打针吃药”？这事真令人忧心忡忡。在登陆地点捡到一块石板，旁边有一些宝石。按照地图指示来到湿原西侧的石门前，发现共需要四块石板才能开启大门，地上有一张地图用打叉的方式标出了其他几块石板的位置，分别在湿原的左下角、上方、右侧三个登陆点。左下角的登陆点可取得战士石板，这里的要点是登陆点前有较长一段窄湾，取得石板离开时这里会出现埋伏的敌人；右侧登陆点可取得鹰石板，这里需要注意水中的鳄鱼；上方登陆点让谢瓦跳到高架上取得萨满石板（还有个贵重品），离开时会有一场恶战（高难度下这里可能出现比较难缠的“菜花头”）。这个登陆点有一些很亲切友好的母鸡，偶尔会下一些营养价值很高的蛋相赠。

沼泽地开始敌人都是一些变异的土著居民，会用非常高难度的下腰动作躲避子弹，看来这个地区虽然落后，但当地居民都是《黑客帝国》的影迷。另外沼泽地还有两件东西不可不拿，一是中央登陆点的贵重品；二是靠近左上角的废弃船只上有一支火箭筒。

集齐石板之后离开沼泽地，进入到村子里，先搜罗左侧的两株红色草药，再去中间陷阱区的尸体边捡到使用麦林子弹的左轮手枪（S&W M29）。这时两个面具萨满带着一帮喽啰汹涌杀来，面具萨满相当难缠，如果想快速解决就将敌人引至一起用刚才得到的火箭筒一发歼灭之，否则就得大量耗费弹药了。接着到上方拉起吊桥，让谢瓦下去通过吊桥开门。离开之前发现了一个当地土著居民写的日记，上面记载了有外人来到此处，声称居民们全都患上了网瘾，如不赶紧“打针吃药”就会变成精神病，居民们虽然还搞不清楚啥是网瘾，但都半信半疑地服从了，但很快有人因此变成了真正的精神病……悲剧啊！



如果在北边登陆点遭遇菜花头，记住要猛攻花心！

2.处刑场

接下来来到当地土著居民的水产养殖地，这里鳄鱼养殖业搞得很发达，克里斯一进去就看到几个家伙在拿活人喂鳄鱼。干掉第一批敌人后，对方会拉起吊桥切断通路。让谢

瓦转动机关，克里斯去前面乘木筏放下吊桥。在木筏上会有鳄鱼发动突袭，注意QTE闪避。放下吊桥后与谢瓦汇合，从山洞离开。

途中的山洞里有些宝石，前面有一个制药企业Tricell的营地，里面散落着一些注射后的工具，看来Tricell公司在这里为当地居民搞过体检活动。再往前进入化工厂，化工厂中间的唯一通道被两处喷火机关阻断，关闭的两处控制装置需要先后拉两处索轮滑到两个控制平台上才能找到。在关闭这两处控制机关时会有两个电锯男分别出现，如果在控制平台上活动不便，可以跳到下面开阔处进行游斗。进入到化工厂车间后遇到乔许，他是D小队唯一的幸存者，很明显乔许有些被吓糊涂了，说话间有些语无伦次——哥们，冷静！看我克里斯是如何的淡然若定。这时追兵杀到，趁乔许破解电梯开关的时候在一边掩护他，电梯下来后上到二层，尽头的门又被锁住，需要再次掩护乔许破解门锁，这一波敌人中有个电锯男，可以用狙击枪远距离射击他的头部延缓其逼近速度。门锁破解后离开车间，乔许去找离开的快艇，克里斯与谢瓦前往码头。来到码头后发现艾尔文与黑袍客已经坐船离开，并且艾尔文已设置了定时炸弹要炸毁化工厂。炸弹两分钟后就会爆炸，尽可能搜罗沿途的道具，但也不要贪心，赶紧杀向码头另一侧，路上的敌人可以用霰弹枪对付，在到达码头另一侧时有两个炸弹机关，注意先行打爆。乔许已经备好快艇接应，刚刚上船，身后的化工厂就化作一团火海——艾尔文这个败家玩意儿！现在房价这么贵还抢着炸掉自家的不动产！

3.油田

坐快艇追击艾尔文，一路两岸有不少敌人，可以用狙击枪射击油罐炸飞他们。路上两次遇到通道闸门关闭，停船上岸后拉动机关开启闸门（第一次单人开启，第二次双人合作开启）。注意上岸时闸门附近有机枪手出现发动猛烈射击，及时躲避到掩体后靠墙狙击机枪手，或者射击机枪上方的变压器也可以。冲出油田后很快追上了艾尔文的游艇，这下看你往哪跑！不料艾尔文哈哈大笑：“看我绝招信威哥得永生！打针吃药华丽变身！”居然跳进水里变成了一个大水怪。和谢瓦分别操作甲板上的重机枪和重炮，当水怪在船两侧露面时就射击其球状核心部位，当它潜入水底时可以射击水面上的触手中央凸起，将触手打断。几次之后水怪出现在船头，艾尔文居然像一根舌头一样从水怪体内吊儿郎当地甩了出来，还抽风般地在那哈哈大笑——既然这样咱们就不客气了，对准了狠射之，并小心防备QTE的回避，很快一声惨叫，艾尔文如断线风筝一般从水怪体内甩了出来，吧嗒一声落在甲板上。“信威哥原地满血复活！咦我咋没复活捏？啊威哥你骗我！……干脆我死了吧。”于是艾尔文很个性地就死了，看着艾尔文的遗体，克里斯陷入了沉思——这家伙怎么这么缺心眼呢！



一门成功的鳄鱼养殖产业其实不烧钱，就是太烧人了



艾尔文吊儿郎当地在半空甩来甩去，好像在说：“来打我啊！”

第四关

1.洞穴

按照艾尔文死前提供的线索，克里斯二人前往洞穴，而身为龙套演员的乔许很自觉的告辞了——拜拜，哥们你当灯泡已很久了。此处地底不时会钻出一些蜘蛛来，让谢瓦装备MP5可精确点杀，先不要右转上桥梁，前面尽头的小洞里有贵重品可拿。然后从石梁进入洞穴内部，下到底层后因为上层有宵小之辈推落石柱砸断通道，二人只能分开行动。射杀一路的敌人后上到二层再与谢瓦汇合。到达地图上的指示地点后调查前面的箱子，脚下突然破开一个大洞，下坠过程中注意按QTE。落到下一层后正好站在一个十字路口中央，周围三个死胡同里都有贵重品可拿，走剩下那条通道，站在高处狙掉下面大厅的敌人再跳下去。大厅里有个机关，开启后四面突然滚出一些大火球来，这时前面的门也在慢慢关闭，要一边躲火球一边赶紧去门的位置踩下踏板，之后再返回大厅拾取道具。



注意QTE，落地站得很稳，10分！

进入到下一层通道后触发机关，身后滚石奔腾而来，克里斯与谢瓦立刻博尔特刘翔附体，一路狂奔加QTE闪避地上陷阱。最终在千钧一发之际跳入安全的石门内。落下机关后出现楼梯，进入到一个遗迹的入口部分，这里由上下3层通道加上中间的升降阶梯组成，往来上下层的方法是拉动雕像的绳索使阶梯浮动。共分以下几个步骤：先合作拉西北角雕像开关，升起向西的阶梯，一层的榴弹发射枪别忘了



在这两个位置开枪把操作火星科技激光炮的敌人干掉

拿；来到2层西面雕像拉动开关，启动往北面去的通道；解决战斗后来到正北雕像拉动开关，启动返回1层的楼梯；返回1层来到东北角，让谢瓦去2层东北角协作，此时蜘蛛和一些敌人出现，清掉以后两人同时拉动1、2层东北角紫色雕像；西面通道出现，最后拉红色雕像机关，通往顶层的楼梯连好了。这时前面出碰过的巨蝙蝠再次出现，但这次其防御力有所下降，可以用前面的打法将其解决掉，也可以撒丫子往3层跑。由于这里地形不好辗转，还是跑为上策吧！

2.神殿

来到一开始的提示点，得知需要三块石板才能开启通道。这里四处激光乱飞，在最前面的左右两侧有两个看守在操作激光发射器，仔细一看原来是用镜子聚集日光形成的高温射线——古代人太高科技了！肯定从小没事就琢磨怎么拿放大镜烤蚂蚁。先往左侧走，在左侧区域可获得海洋徽章，注意有面具萨满出没。接下来往右侧进发，穿过一个通道，尽头处有几个持盾的土著在看守大地徽章，注意这几个土著有很大几率会掉落腐烂的臭鸡蛋——难道是随身带的便当？这生活条件太艰苦了。接下来掉头上石梯，走最上方的通道，从右上角穿到左上角，注意在右上和左上两个角落可以看到操作高温射线的敌人，用狙击枪灭掉，然后就可以“只走寻常路”了。在左上角区域抛谢瓦过断桥去取最后一块天空石板，不过她会买一赠一附带一个面具萨满下来，将其干掉后再返回中央机关处，打开通道走人，临走前别忘了射落大门上的宝石。

进入到内殿，这里摆放着一些更高科技的转盘机关。破解方法很简单，站在转盘后面操作使其90度反射光线，让光线落到最后的目标转盘上即可，但要注意不要碰到光线。第一个房间里将左上角的转盘逆时针转，射到最左上角落里的镜面上就可正确连接光线。踩上石板下降到第二层。第二个房间里需要先站在侧面踢倒两根阻挡光线的石柱，再先后转动中央和左上的镜面即可形成正确的反射，然后从右下方石台下降到第三层（以谢瓦站立地点为正上方）。第三个房间有些讲究，这里上下各有一个房间，下方房间是出口，上方房间里的藏有贵重品。这里需要先调整左上和左下的镜面，再通过旋转正中镜面打开隐藏的门取得贵重品，注意砍开木桶后会出现毒蛇，将其打死后得到补血的蛋。然后再调整中间和正下方的镜面打开出口的大门（同样以谢瓦站立地点为正上方）。

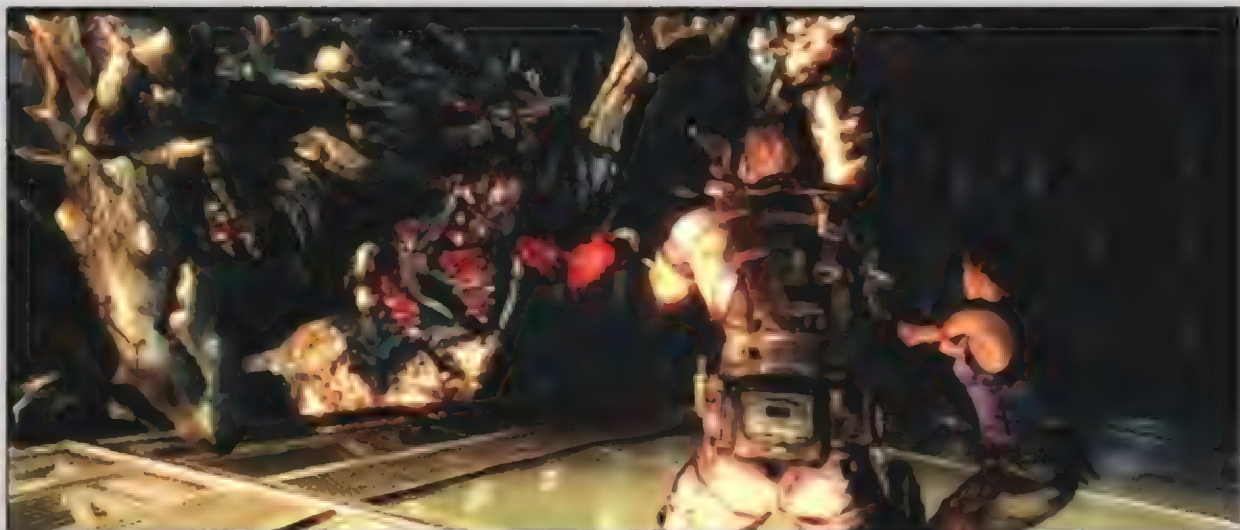
离开神雕后来到一个花坛，此处生长着一些奇异美丽的花朵，甚至还有安布雷拉和Tricell留下的标记，这里看来就是始祖病毒的发源地了，怪不得人都说“美丽的东西会导致犯罪”！而此刻在另一个地方，一个妖艳的女人正在给威斯克“打针吃药”：“瞧你最近也想上网了吧？你想要创造一个没有网瘾的新世界，你自己怎么能不以身作则呢，来让妹妹给你打一针。”而面无表情的威斯克心中却想起了在斯宾塞公馆的一幕，奄奄一息的老爷子对威斯克说：“如果我能创造一个可以控制所有人上网的新世界，那我就是这个世界的神……”威斯克狞笑着结果了老爷子的性命：“还是让我来做这个神吧……”


威哥你的网瘾也犯了么？要以身作则啊

第五关

1.地下庭院

下面进入Tricell公司在此建立的研究中心，同时也是威哥戒网所的基地。在前面几个房间里搜罗下弹药补给，很快感觉到暗中潜伏着某种危险。往前来到一个关有很多动物的房间，一个血红色的像蜥蜴似的生物出现了，哎呀这不是老朋友舔食者么？打起来倍儿有亲切感，此地的舔食者数量甚多，在到达电梯离开时还有大量的舔食者赶来送行，可以送给它们一颗燃烧手雷后赶紧进电梯走人。进入到一个深不见底的环形房间里，这也是研究所的最深处，四周陈列着培养皿，上面贴着“威哥救我从鬼变人”的标签。一个培养皿自动打开，一个像是人的东西掉了出来并直直地落了下去，不料他很快又变成了一只大蜘蛛蹭蹭地爬了上来。这一战要射击蜘蛛腿部的关节处，等积累伤害让它暂时瘫倒的时候再杀到其嘴部去猛射，也可以喂它吃几颗手雷。如果蜘蛛放出小飞虫就用霰弹枪轰落。


要是吉尔也被打了针，会不会也变成这样一只大蜘蛛呢？

接着平台不受控制地下落，没办法只能待会儿想办法再返回高层。克里斯在电脑里找到了吉尔的培养皿编号，但打开相应培养皿却没有发现吉尔的身影——吉尔会变成一只

大蜘蛛或者八爪鱼吗？想到这里克里斯不由得愁肠百结，"放心，威哥戒网中心总得顾忌一下社会舆论吧，把吉尔变成八爪鱼这种事的社会影响恶劣到逆天，他们不敢干的。"听了谢瓦的分析克里斯稍微安心了些。这时身后屏幕上出现了艾克塞拉的身影，谢瓦认出她是全球制药企业的高层，艾克塞拉虚张声势威胁了克里斯几句就跑掉了——不要以为你是个美女就可以为所欲为，咱们追！

2.实验所

紧追艾克塞拉，前面的通道里出现带枪的敌人，这里开始需要多利用掩体进行射击，同时也可以考虑装备防弹衣。如果敌人戴了头盔就射击其腿部，在没有将附近敌人清扫干净之前最好不要冒失地冲出去使用近身格斗。合力开启闸门后进入下一个区域，先靠墙狙掉前面栏杆处的敌人，上去后左右找掩体射击油罐，直接将敌人炸飞节省子弹。乘电梯往上，进入到舔食者通道，这条U形的通道里有不少舔食者，虽然耗费弹药，但掉落宝石数量不少。



艾克塞拉：看这孩子多乖，其他先不说，关键是得听话

前面来到传送厂房，对面的铁架上有敌人往下扔闪光弹，要优先狙掉，再利用掩体清掉其他喽啰。离开的铁门前还站了个看守，将他解决掉后来到传送带旁边，下面要通过传送带逆向前进。传送带上有很多油罐，可以远距离射爆让敌人无法靠近，上方的天桥有敌人往下扔炸弹的要及时射击旁边的油罐炸死他。离开上层传送带后来到下层，这里可以得到一把新的步枪（SIG556）。下层传送带现在没有供电，在前面可以找到传送带电源开关，不过一启动之后立刻听到奇怪的动静，在往回走的路上天上掉下一个大蟑螂来！这个叫"收割者"的怪物堪称是"小强王中王"，不射击要害的话对它根本毫发无损，被打断的肢体都可以迅速再长出来，而且其绝招"小强熊抱"有秒杀威力。胸部偶尔露出的"一巴掌宽护心毛"（白色部位）是它的弱点，如果对自己枪法不自信的话可以用连发的冲锋枪或者步枪来对付，用榴弹枪的电击弹也可以有效地延缓其行动。有惊无险地干掉了收割者，上到启动电源的传送带。传送带上本来一动不动躺着些都已经快烤成焦炭的家伙，但看见谢瓦靠近后突然又龙精虎猛地跳起来直抱谢瓦的大腿："啊！PC版新增的OL套装！让偶抱抱！"——这帮家伙生前肯定是经常上宅男论坛的。拾取传送带上的贵重品项链后终于在前面的房间里追上了艾克塞拉。

邪恶的戒网中心和威哥的狗腿子必须受到惩戒！但艾克塞拉却不屑地反驳："你们懂个屁！只有Uroboros才可以彻底根除网瘾，不用这种大杀器怎么能跟羊叔的高科技放电相媲美？服用了Uroboros，可以从精神病变成正常人，请认准了，威哥牌，针管儿装。"这时一个黑影在克里斯面前摇摇晃晃站了起来，艾克塞拉得意地说："看这孩子治好网瘾后多听话，浑身都是劲儿，让他干啥就干啥。"这不就是前面遇到过的泥鳅触手怪么？不过显然眼下这个更黄更暴力，其触手上的弱点部位几乎不暴露出来。如果要跟它硬拼会非常费劲，需要拾取一旁的火焰喷射器，用火焰猛喷至它触手上的肿瘤露出，再用重火力武器猛射肿瘤，反复数次才能将其干掉——所以，推荐此处使用火箭筒。爱心牌，无限装，一发送它上西天。需要注意的是在解决此怪之前要先把屋子里的道具搜刮干净，等过关之后就会全部消失。

3.研究所

干掉Uroboros触手怪后，到刚才艾克塞拉待过的房间里看一下，保险箱里有贵重品可拿。接下来沿着另一条通道前进，利用路上的掩体与敌人进行枪战，还可能从天而降2~3个收割者，由于地形狭窄，这里必须要冷静应对。前面的移动平台因为控制台未通电而无法使用，在左侧的供电房里恢复供电，并获得最强的狙击枪PSG。开启移动平台后居然还送了个黑胖子过来，将其撂倒后可选择克里斯还是谢瓦到对面去开启另一边的控制台，最好让谢瓦过去，克里斯在这边用狙击枪协助。利用移动平台将二人都送到对面后，前方的控制室里杀出大量敌人，有些居然还扛着火箭炮。利用掩体将敌人都干掉，在控制室里取得贵重品后离开，接下来到达培养皿的陈列中心，准备重新回到上层。

开动升级机，脚下站立的平台开始旋转着上升，周围还会出现敌人远距离射击，需要用狙击枪瞄准干掉几个中央的家伙。正晕头转向之际平台突然停止了旋转，干掉几个手持步枪的敌人后可以离开这里了，注意前面的通道上方墙壁上镶嵌有贵重品。进入到一个工地，由于放下吊桥的控制台在一间紧闭着的小屋里，需要从上方迂回进入小屋。这里需要选择是克里斯还是谢瓦执行此任务，由于上方埋伏有大量舔食者，所以最好是由强壮的男人来干这活儿吧！只给谢瓦留一把大狙，克里斯带够手雷坐电梯走上方通



自爆兵：信威哥得永生！

道，推开尽头的障碍，清掉追击的舔食者后下到小屋，将吊桥放下。不要忘记射落吊桥上方山洞壁上的宝石。

进入一个大厅后终于追上了艾克塞拉，但威斯克与吉尔却斜刺里杀出！那个救走艾尔文的黑袍人正是吉尔——其实克里斯早就看出来了，瞧那凹凸有致的身材，穿上大袍子也遮不住嘛！只是没想到的是吉尔的身体不仅没有变成大蜘蛛或者八爪鱼，而且头发还变成金色了，难道威哥的"打针吃药"还有美发功效？威斯克得意洋洋的吹嘘着："看，这正是我网瘾治疗的完美成果，一个不再叛逆的美女……"克里斯大怒："还我吉妹！"威斯克牛X哄哄地回应："吉妹现在是我的人，来来来我陪你玩几个回合。"多么令人悲愤啊！威哥你莫嚣张，等回头我搞来无线火箭炮轰杀你100遍啊100遍……不过眼下，只好忍辱负重采取游斗了。二楼各房间里有不少好东西，包括一支沙漠之鹰手枪和数个贵重品宝石。注意不要距离谢瓦太远，否则善良的黑妹会因为不忍心下手打吉妹而被洗脑状态下的吉妹打得奄奄一息——手心手背都是肉啊！在走廊里趁威哥不备时也可以从其身后用重火力攻击他，积累伤害到一定程度或者坚持游斗几分钟后威哥都会扔下一句"我妈妈我叫我回去吃饭"然后跑路。



克里斯你Out了，吉妹现在是我的人

剩下就是营救吉尔的行动了，当吉尔处于暴走状态下时可以使用克里斯靠近她身边使用"说得"特技："吉妹，你怎么了啊吉妹？我是你克哥啊！""吉妹，威哥的戒网中心太缺德了，你不要上当啊！""吉妹！你忘了我们以前一起下洋馆副本的欢乐时光了么？我当坦克你当奶妈，咱配合多好啊！"感情牌果然有效，吉尔会因此抱头处于痛苦挣扎状态中，从背后靠近可以绑住她双臂，再将其放倒在地上用力拔她胸口的控制器。反复几次后终于拔掉了寄生虫控制器，救出了吉尔，看着新老黑白两大美女搭档，克里斯产生了人生赢家的幸福感……且慢！还得去找艾克塞拉和威斯克算账！

第六关

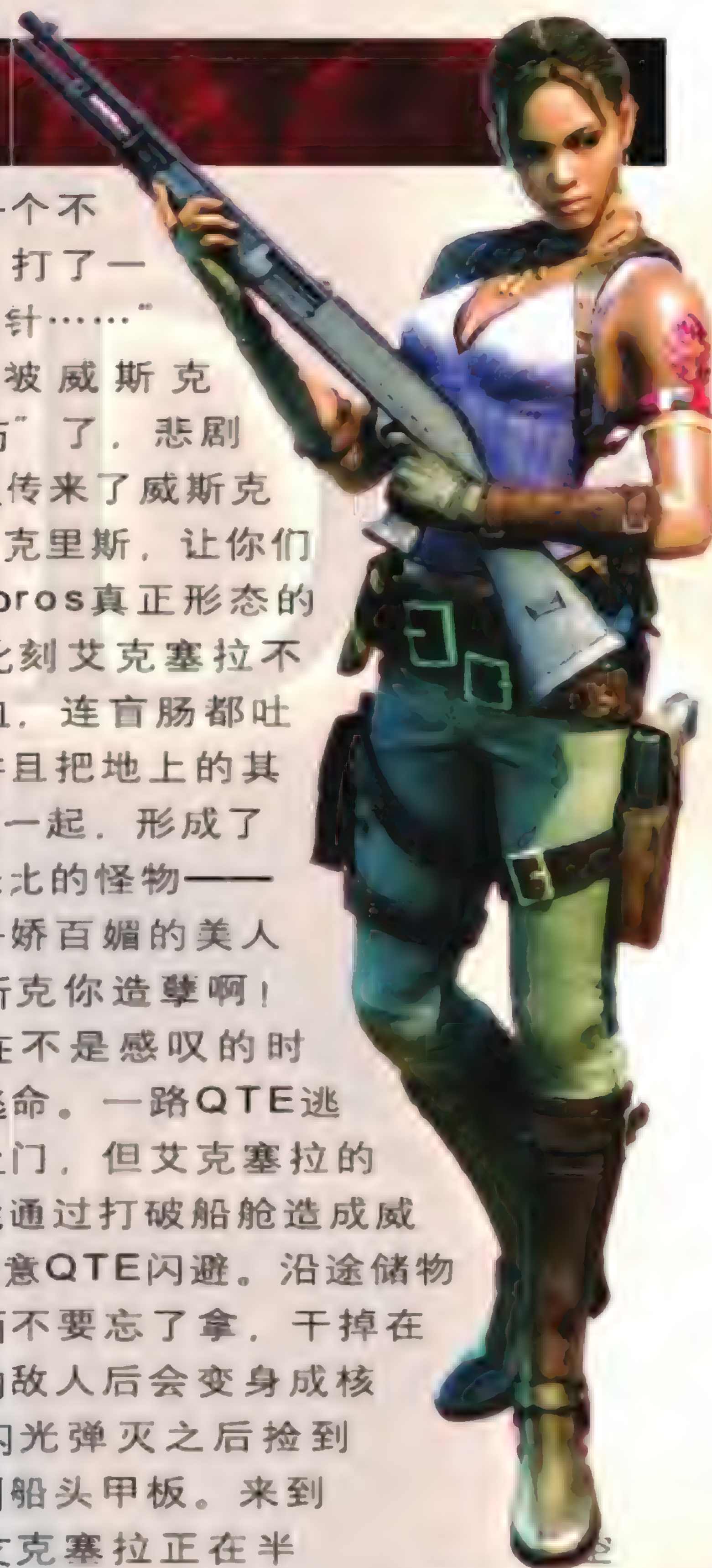
1.船首甲板

急追威斯克上了大货轮，四面危机四伏。此处有敌人被打爆以后会变身为"菜花头"，上半身刀枪不入，近身会造成对我方的秒杀。打法是射击其腿部，等他跪下时脑袋会开花，趁机猛射花心即可，如果枪法不准也可以扔颗闪光弹了事。往前走了一段后谢瓦不慎被关进了铁笼中，克里斯返身到附近高处瞭望塔找到控制器处，干掉看守解救谢瓦。接下来在甲板上转转，此处隐藏了不少道具和金钱。在前面的升降集装箱处，两人等对方站立到集装箱上时射击发动开关，让对方升到高处得以继续前进。最后找到通往船舱的门。

进入船舱后看到艾克塞拉正在鬼鬼祟祟地装着什么东西，大喝一声吓得她落荒而逃，落下了一个手提箱，里面装着几支针剂，看来是能派上重要用场的东西。出去后有大量持枪的敌人，一路杀到下层后穿过底舱来到另一侧，注意在底舱有会自爆的敌人，切记不要靠太近以免被炸到。上到另一侧后有个重机枪手摇摇摆摆杀下来，趁他射击间隙用狙击枪打他头部，同时利用周遭的油桶作战，干掉后得到门卡A。在上层一个保险箱里找到门卡B，组合后可开启前方大门。下一个房间里有不少用火箭筒兵，注意不要在掩体后躲太久，否则掩体会被其全部炸光。

2.中央甲板

在中央甲板遇到了跌跌撞撞走过来的艾克塞拉，一边走一边絮絮叨叨："威哥我错了我再也不上网了……不要迷恋姐，姐马上要吐血……爱上一个不该爱的人，打了一针不该打的针……"看来她也被威斯克"打针吃药"了，悲剧啊！喇叭里传来了威斯克的声音："克里斯，让你们尝尝Uroboros真正形态的威力！"此刻艾克塞拉不仅开始吐血，连盲肠都吐出来了，并且把地上的其他尸体裹在一起，形成了一个硕大无比的怪物——刚才那个千娇百媚的美人儿呢？威斯克你造孽啊！没办法现在不是感叹的时候，赶紧逃命。一路QTE逃进船舱关上门，但艾克塞拉的触手还可能通过打破船舱造成威胁，时刻注意QTE闪避。沿途储物柜中的东西不要忘了拿，干掉在地上装死的敌人后会变身成核桃头，用闪光弹灭之后捡到钥匙卡上到船头甲板。来到甲板上，艾克塞拉正在半中妖娆地舞动着，先把身后的"黎明之锤"拿上，再爬到高处，用枪支射击触手的凸起部位后其舞动速度会缓慢下来，这时再使用黎明之锤挨个儿轰掉触手。把触手都打掉后露出中央核心部位，用黎明之锤轰之。如此反复几次就可以轻松搞定。需要注意的是Boss会不时扔一些小虫子到甲板上，碰上会掉血，但用枪打掉就是补给。此战结束后弹




不要迷恋姐，姐马上要吐血——悲剧啊！



谢瓦："快看威哥在那发羊角风呢。"
克里斯："别瞎说，人家是接火箭太猛手抽筋了。"

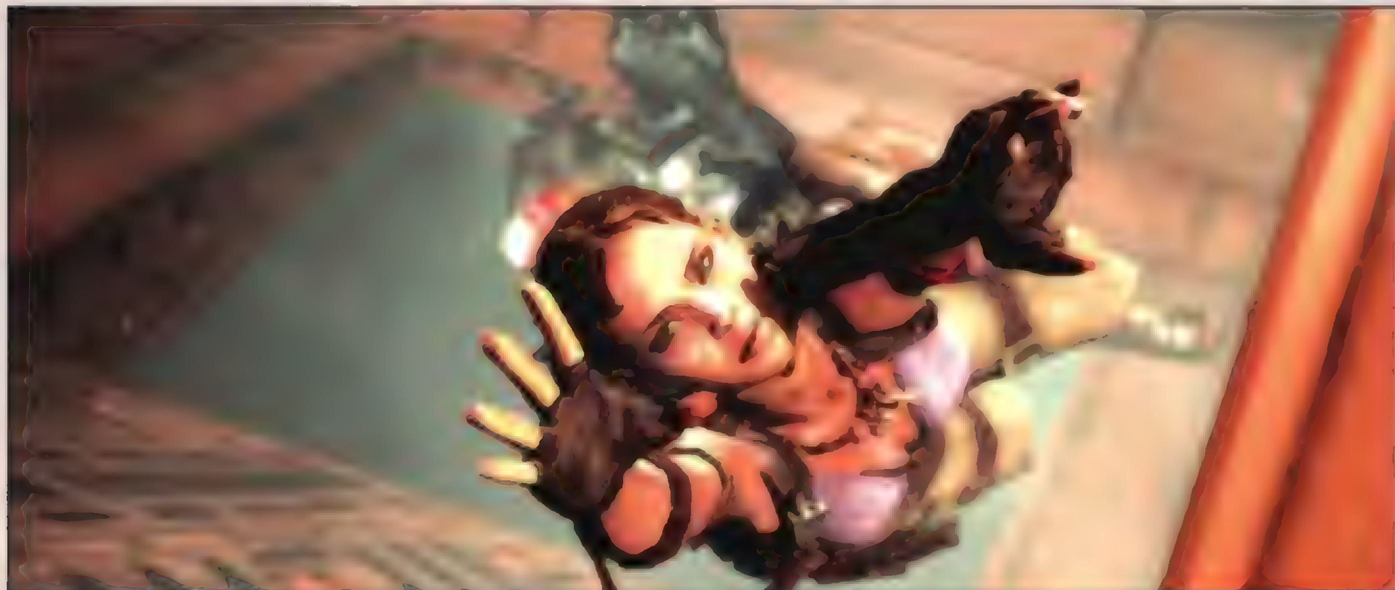


灯光那么暗还要戴墨镜，这下两眼一抹黑了吧

药反而大为增长，艾克塞拉你其实是个好姑娘……

3.船桥甲板

下楼梯返回控制室，接到吉尔的信息，威斯克这个疯子居然想乘坐轰炸机把病毒散布到全世界。不过他需要每日注射血清才能保证身体的稳定，而一旦注射过量将会对他造成极大伤害，艾克塞拉掉落皮箱里的针剂装的正是这种血清。下面就要去找威斯克决一死战，这后面的几场战斗都相当艰难。先要突破火箭筒兵和步枪兵组成的冲击队，在合力开启大门后会有两个收割者出现，利用电击和硫酸枪榴弹来对付它们。搞定后来到上层，走廊左右两个尽头的房间里有补给品，但同时有两个重机枪手也会杀上来，这时就不要吝惜狙击子弹和麦林子弹了，注意在和重机枪手交手时最好先清掉杂兵。干掉机枪手后将这个区域的武器弹药搜罗光（有不少闪光手雷和枪榴弹），再利用机枪手掉落的钥匙卡打开前面大门，接下来就要与威斯克对决了！



这样的眼神，让人怎么舍得松开你的手

在威斯克即将登上飞机时截住了他，与他硬碰硬非上策，先把场地四处的三盏路灯都关掉，威哥平日里墨镜带多了明显导致视力不佳，没有灯光站那就两眼一抹黑了，这就是盲目耍酷的代价。趁威哥像个没头苍蝇乱转的时候捡起火箭筒轰他，威哥会很拉风地伸手接住火箭筒，不过一接住火箭筒他手就抽筋了，站原地乱抖，趁机开枪打爆火箭筒重创威哥，再冲上去给他注射血清。如此反复两次即可击败威哥，如果火箭筒弹药不够了可以爬梯子到最高处去，那里还有3发火箭弹药。威哥不是浪得虚名，这两下子还摆不平他，接下来进入第二阶段的战斗，在飞机上一场精彩的QTE近身格斗战，克里斯与谢瓦默契合作，将威斯克打下了飞机，但威斯克却在掉落的一瞬间抓住了谢瓦的腿……眼看着谢瓦即将与威斯克一起坠落，眼看着谢瓦哀怨欲绝的眼神，克里斯脑海里突然浮现出一幕幕场景——没错，是吉尔被洗脑后暴打自己的情景。"不！我再也不想被美女打了！"克里斯奋不顾身地扑下去抓住了谢瓦，并一枪击落了威斯克。

飞机坠毁到了一个火山附近，威哥像小强一样爬了出来，背后还长出两只触手发动"无双乱舞"，根本无法靠近。只好先往前跑回避，却因为道路断裂将克里斯与谢瓦分开，克里斯跑上前面的平台，威哥一边乱舞一边慢慢逼近，谢瓦在上方射击威哥背部，积累伤害到一定程度后威哥会腾空而去转道追杀谢瓦。在下方同样用狙击枪射击威哥背部，尤其是谢瓦险些掉落悬崖之际，要吸引威哥注意让他减慢逼近谢瓦的速度，同时注意QTE闪避威哥的远程攻击。当谢瓦爬上悬崖后下平台左转，QTE打落阻路的巨石，将谢瓦接回平台，在此与威哥



乔许你就不觉得自己是盏闪闪发光的大灯泡么？

决一死战。注意威哥乱舞的间隙用重火力射击他胸部和背部的弱点，反复几次即可将他击落岩浆。之后吉尔乘坐直升飞机前来迎接，在飞机上看到在岩浆里扑腾的威哥，众人毫不怜惜地拿出两支火箭炮给予他最终一击。

威哥的野心破灭了，世界人民终于可以放心地上网了，在飞机上克里斯看着两个笑靥如花的俏娇娃，觉得自己终于成了人生的赢家。

"这次非洲副本下得还真爽……"

"回头搞到无限火箭筒我们再来刷威斯克吧。"

"好哇，多刷几次，下次的新副本肯定是里昂那小子的公会去开荒了……"

向着前方美好的夕阳飞驰吧！

杂谈

危机之源

《生化危机5》是“生化之父”三上真司离开CAPCOM后系列推出的第一款正统续集。对于这款游戏，无数生化玩家在寄予无限期待的同时，也对接手此作的制作人竹内润抱有一定程度的担心，没有了三上的坐阵，本作能否重现4代的辉煌？由于《生化危机4》整体素质达到了一个极高的水准，是动作游戏爱好者心目中不可动摇的“神作”，几乎完全沿用4代系统的《生化危机5》就像站在巨人肩膀上，称其为一款高清画面的“生化4加强版”也不为过。但从整体流程的节奏感、紧张程度和关卡设计巧妙之处来看，5代尚不及4代所达到的高度，但双人合作模式和强化的佣兵模式又足以弥补。和4代一样，5代的佣兵模式就像蛋糕上的樱桃，值得反复挑战，一玩再玩。

在剧情上5代承接前作，前作中总统特使里昂深入西班牙小村救出了总统千金阿什莉，但艾达·王却在此次行动中成功获得普拉卡寄生虫，并将其带回给威斯克。之后，生化武器开始在黑市中进行秘密交易，一些地区由于无法控制生化武器的传播，陷入了新的“生化危机”中。BSAA传奇人物，也是《生化危机》一代男主角克里斯因此前往非洲某个小国（官方设定此国家位于埃塞俄比亚和肯尼亚附近的火山带上）调查并打击生化武器的黑市传播，BSAA在当地的干员谢瓦被委派担任克里斯的搭档。克里斯此行尚有另外一个目的，那就是他得到了吉尔可能尚在人世的传言，此行也是为了调查这个传言的真相。随着游戏的进程可以得知，在4代和5代之间发生了一段秘密的故事，吉尔和克里斯在一次调查安布雷拉创始人斯宾塞的公馆的任务中，没有发现斯宾塞的身影，却遭遇了威斯克。在恶斗中吉尔为了保护克里斯将威斯克扑落悬崖，同归于尽。由于没有找到尸体，BSAA组织只能认定吉尔因公殉职。实际上吉尔被威斯克使用普拉卡寄生虫所控制，成为了威斯克的打手。

被控制的吉尔帮助威斯克在非洲进行生化武器的黑市交易，全球医药协会的Tricell公司有两个高层人员参与到了黑市交易中，一个叫做艾尔文，是Tricell非洲分社的资源开发部门总监，在游戏的前半段通过追踪他收集线索是游戏的主要任务。艾尔文是个狡猾的家伙，他几次设下陷阱，导致了我方阿尔法小队和德尔塔小队的全军覆没。但艾尔文终究是个炮灰，在被克里斯和谢瓦击败后，他抱怨艾克塞拉没有让自己用上最好的生化武器（大概指Uroboros）。而艾克塞拉是成立Tricell公司的特拉维斯家族成员，在全球医药协会担任高层管理。但这个兼具美貌与智慧的女人却聪明反被聪明误，被威斯克想要用生化武器创造“新世界”的霸气和野心所迷住，她满心以为自己能成为威斯克的左膀右臂，帮助威斯克打出一片天下，不料最终也成为了威斯克的棋子。

在本作中再次成为最终Boss的威斯克也被揭露出更多故事，当他知道自己原来从小就是被斯宾塞以制造完美的生化武器为目标而培养时，心里不知作何感想，但他很快就被斯宾塞所说的“让人类进化，创造新世界”的野心所迷惑，创造新的世界，自己也就是新世界的造物主，是神一样的存在。他毫不犹豫杀死了斯宾塞，因为他觉得只有有力量的人才有资格担当这个“神”，而垂垂老矣的斯宾塞显然不配。正是在杀死斯宾塞后，他遇到了前来此地调查的克里斯和吉尔。威斯克会在本作中真正的死去吗？笔者觉得这几乎是不可能的事，在未来的“生化”作品中只要克里斯和吉尔担任主角，就极有可能再看到威斯克的登场。

此外，本作中揭秘了始祖病毒的来历，始祖源于非洲的迪拜亚部落，这个部落拥有先进的建筑技术，但他们更大的秘密是在其王城的底下祭坛里种植一种剧毒的植物，只有能抵抗住这种植物毒性的人，才有资格成为迪拜亚部落的国王。尽管部落世世代代隐藏着这个秘密，但在20世纪60年代终于被安布雷拉公司的洋枪大炮所揭开，并让安布雷拉公司从中提炼出了始祖病毒。始祖病毒与普拉卡寄生虫被威斯克进行改造，制造出新的“马基尼”生化武器，这种武器最终被用回到迪拜亚部落的土著居民身上，不能不说一个悲剧。

本作中威斯克尽管死亡，但艾达·王并没有一次露面，而Tricell公司与安布雷拉秘密合作的真相也没有被完全揭露。不过，克里斯毕竟已经活跃地表现了一回了，下一代故事很有可能回到里昂或者克莱尔的身上。



建立日不落帝国

《东印度公司》殖民手册

EAST INDIA COMPANY

■游侠 神之影

良	总评 7.0
制作	Nitro Games
发行	Paradox Interactive
类型	模拟经营+冒险
语言	英文
文化包容性	7.5
上手精通	7.5
画面	7.0
音效	7.0
创新	6.0
剧情	7.0

为什么要玩这款游戏

曾几何时，《大航海时代》给我们提供了一个自由冒险的航海舞台——周游世界、搜寻财宝、网罗人才，各种乐趣圆了我们心中的梦想。随着时间的流逝，《大航海时代》已成为历史一角，但经典情景依然令许多玩家记忆犹新，从白手起家到统治海域，从贩卖黄金到占领海港，这些美好回忆留下的更是一种想要回归“大航海”的期盼，而正是这种期盼，使得很多玩家对全新航海游戏《东印度公司》特别关注。在游戏中，玩家有机会成为东印度公司的总督，指挥海上舰队探索40座城市，开通各种特产贸易路线，占领各国海港殖民地，将自己的势力发展成为新“日不落帝国”。虽然《东印度公司》在很多方面不如《大航海时代》，但殖民贸易和真实海战却能让人回味曾经的感动。

入门篇

刚进入《东印度公司》，别看画面简陋就觉得不好玩，其实这款游戏的亮点在于内涵。当然，要玩懂这款游戏，还得度过一个短暂的入门阶段，只有熟悉各个系统的功能操作之后，才能更好地体验游戏，快速建立自己的“日不落帝国”。

航海界面



必须熟练操作的常用界面

顶栏：能查看本公司的基本信息，左侧沙漏代表当前的游戏速度，可通过“+”和“-”来调节；点击中间旗帜可打开本公司的详细信息，包括任务、财政、外交等；右侧日历代表当前的时间，1/1780表示1780年1月；最右侧的数字则是本公司所拥有的现金财富。

罗盘：能查看整个世界的活动区域，罗盘边缘的三个圆形按钮分别代表港口、特产和视野范围，点击这些按钮可将具体图示在罗盘或在地图上清楚地显示出来。

信箱：能查看各种动态信息，包括新任务、重要提示、外交信息、其他公司的行动信息等，左键点击即可阅读，这些信件只保留一段时间，过期后会自动删除。

指挥栏：除了能查看各个舰队的具体信息外，还能指挥各舰队的行动。指挥栏分为上下两栏，下栏是舰队提督，点击头像即可选中想要指挥的舰队；上栏是舰队情报，可查看提督和船舰的详细情况，右侧5个图标则用于指挥舰队，分别是停止、巡逻、自动贸易、攻击和行为模式，其中行为模式包括谨慎、中立、敌对、侵略这四种模式，它们决定某舰队的航海行为，是否主动攻击或者尽量避免战斗。

港口： 地图上的沿海建筑均是港口，除了能查看港口的等级和特产之外，通过港口旗帜还能判断其所属公司。点击港口可打开港口信息界面，通过这个界面不仅能查看有哪些舰队停靠在此港口，还能查看此港口所拥有的建筑物。

港口界面

舰队： 点击后能打开舰队窗口，如果有舰队停靠在港口内，可通过此窗口查看各舰队的情况，包括船长情报和船舰信息等，可进行更换船长或雇佣船员等操作。更重要的是，经常需要通过此窗口查看船舰的货物清单，对货物进行卖出或买进。

船坞： 点击后能打开船坞窗口，可通过此窗口建造各种船舰，左侧是船舰列表，右侧是船舰信息，每艘船舰的解锁条件都不一样，一些船舰需要花费一定金钱才能解锁，一些船舰则需要到达特定年代才能解锁。无论建造哪一艘船舰，都需要花费至少两个月以上的时间。

码头： 点击后能打开码头窗口，可通过此窗口查看船舰的建造情况，当一艘船舰处于正在建造中时，如果取消建造则只能回收一半建造费用，而其他船舰则处于等待建造中，如果取消建造可回收全部建造费用。通过此窗口，还可以成立新舰队或让船舰加入已存在的舰队。

仓库： 点击后能打开仓库窗口，仓库内储存的均是贸易货物或任务物品。合理利用仓库，不仅可以在价格合适时买进货物，等价格上涨时卖出货物，赚取最高利润，还可以借助仓库内的货物用于外交活动和升级建筑。

交易站： 点击后能打开交易站窗口，通过此窗口可购买当地货物，或贩卖船舰以及仓库内的货物。货物图标旁边有两组数字，一组是每吨货物价格，另一组则是每吨货物盈利值。买卖时，将货物拖放到船舰或交易站即可，按住“Ctrl”能一次拖动10个单位，按住“Shift”能一次拖动最大值。

市政厅： 点击后能打开市政厅窗口，此窗口用来管理港口建筑，包括船坞、仓库、贸易站、要塞、兵营等，它们是决定港口规模大小的重要因素，港口所有建筑都可以升级，每次升级都会给港口带来不少好处，但需要花费更多的维护费。殖民地港口升级会麻烦一些，除了需要大量资金外，还需要一定数量的铁制品，还得从其他港口运输过来储存在仓库内。

信息界面

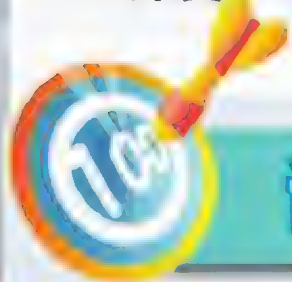
战役情况： 能查看正在进行的任务和目标，包括某一年之前必须完成的战役任务和普通任务，如果未能完成战役任务，公司会关闭运营，这也意味着游戏失败。虽然普通任务没有战役任务那么重要，但如果顺利完成，就能得到丰厚报酬。若不幸失败，则会得到相应惩罚。

贸易信息： 能查看每种贸易货物的信息，随便点击一种贸易货物，即可查看它的详细信息，包括一定时间内的价格增长，在哪个港口购买等等。同时，也能查看各种贸易货物的当前价格、出口价格，方便大家购买或出售。

外交： 能查看自己公司和其他国家公司的信息，包括现金财富、战舰数量、港口数量等数据的对比。更重要的是，能与其他国家公司展开外交行动，通过谈判或交战来决定双方今后的关系。

统计： 能查看各家公司的详细数据，包括财富额、船舰数、港口数、公司实力等数据的对比，对各个公司的差距一目了然。

财政报告： 能查看近两年的所有收入和支出款项，公司行政官在每年年初都会做一次财务报告，能清楚看到钱都花在什么地方。



评说 全自动游戏

■ 陕西 Oracle

本作在发售时便被众多媒体称为航海黑马游戏，国内不少玩过《大航海时代》的老玩家对航海贸易游戏都有特殊的感情，因此对本作期待颇高。然而实际玩到之后，各种失望才接踵而来，本作的开发商Nitro Games并非名厂，纵然有知名的Paradox发行护航，也难以保证在如林的对手中脱颖而出，特别是前段时间还有备受好评的ANNO 1404发售。总体来说本作传统有余而创新不足，系统做得中规中矩，难有亮点。考虑到游戏瘦小的体积，海战时细腻的画面表现倒也让人意外，只是3D港口不仅要占用大量的载入时间，外观也不会随着港口升级而改变，显得颇为鸡肋。也许是为了吸引大量的新手玩家，本作一扫同类游戏难以上手的缺憾，在系统与操作上十分迁就于玩家，简化了大量设定。如此一来的确可以让玩家从不必要的繁琐操作中解放出来，然而一旦迁就过头，航海贸易仅有的探索乐趣也就荡然无存了。好在本作剑走偏锋，看似以贸易为主，实则重心却不在贸易，在一定程度上减轻了这种自动化带来的负面作用。

在游戏中，全部的地图都是开放的，所有港口资料齐全，一览无余。然而本作地图本来较小，这样一来便全无探索的必要，玩家一心一意贸易即可。这时，我们还会发现屏幕下面还有个自动贸易的按钮……本作考虑到了航海时的补给问题，每艘船都有一个活动限度，会受到淡水等条件的制约，但无论你手动贸易还是自动贸易，你的船只都会自动在沿线港口进行补给，因此在大多数情况下船只的活动限度形同虚设。

综上所述，既然贸易与补给电脑都替玩家安排好了，那么本作中玩家的首要任务便是保证贸易线的畅通。18世纪前后，各国竞争激烈，探险显得无足轻重，只要能从中亚和印度运产品回祖国就能赚取高额利润，若站在这个角度来看，本作的种种自动化设定倒也能自圆其说，保证航路畅通才是最重要的。如何保证呢，你可以使用外交，但我想更多的玩家还是喜欢用拳头来说话。由于攻占港口属于自动战斗，有一定的运气成分在里面，所以本作战斗的重中之重便是海战。

在游戏面市之前，海战可谓本作的宣传重点之一，然而在实际游戏过程中，几乎所有玩家的感受都是：海战的节奏太慢了，还无法调速。漫长的等待让本作的海战变成了煎熬，加之自动战斗不能提升星级，遇到旗鼓相当的对手，战斗结果实在无法让玩家放心，这样的海战几乎成为本作最大的败笔。好在游戏发售后不久，本作开发商就先后发布若干补丁，目前的1.05版已经可以实现手动战斗加速，让海战部分大为改观，亡羊补牢，也能看得出开发商的诚意。事实上，如果抛去战斗加速问题，本作的海战本来就十分出色，具有非常高的仿真性，打上补丁之后更是爽快感十足，极易让人沉迷其中。之前因为战斗部分而放弃本作的朋友，不妨打上补丁再尝试一下，本作之前大力宣传海战，现在看来也有自己的道理。如果不是初始版本Bug太多，本作纵然无法成为黑马，跻身于小众精品也是没问题的。可惜，补丁还是没能改变这款游戏的口碑。

最后奉劝一句，如果你对本作有兴趣，那么千万不要以“大航海时代”的眼光来衡量它，否则自动化的贸易不会让你感受到丝毫乐趣。琐事留给电脑去做，用海战维持贸易线的畅通，才是本作的精髓所在。



贸易篇

在游戏里，无论选择哪个国家，都需要面对各国公司的竞争，要想在激烈竞争中脱颖而出，就必须拥有富可敌国的资金，建立自己的无敌舰队和庞大的殖民体系。那么数额巨大的资金从何而来呢？各国公司都在同一起跑线上，如何才能在同等竞争中赚取更多利润？以下对贸易部分进行多方面分析，帮助大家在贸易中获得最大利润。

如何贸易

贸易分为两种情况，一种是出口，将母港生产出来的货物卖给殖民地港口；另一种是进口，将殖民地港口生产出来的货物运回母港。尽管两种情况都能盈利，但由于母港的货物数量非常有限，一次只能贩卖少量货物，因此不能作为长期贸易的主要手段。相反，殖民地港口的货物数量非常充足，一次贸易即可赚取大笔利润，是获取资金的最好途径。

贸易过程很简单，只要建造一艘运输船舰，雇佣一名船长，即可出海贸易，无需招募水手船员，也无需考虑食物水源是否充足，船舰在航行过程中会自动靠港补给，这笔费用将在年度财务报告中一次性扣除。如果只有一条航线，手动贸易会非常轻松。但如果拥有多条航线，手动起来就要手忙脚乱了，这时可以利用“自动贸易”功能，选中舰队指挥栏的第三个图标，左键设置贸易路线，右键选择目标港口，给舰队设置一条自动贸易路线。设置完毕后，舰队将航行至目标港口，自动购买当地的主要货物（MTI），接着返回母港卖出所有货物，再买进母港的出口货物回到目标港口卖出，如此循环，直到遭受攻击或得到新的命令。如果目标港口没有主要货物或已经供不应求，舰队则会选择最贵重的货物继续贸易。

货物贸易

在游戏里，仅有三种货物类型，分别是主要货物、出口货物和普通货物。其中，主要货物是东印度公司利润的重要来源，尽管其他货物也能带来不错的回报，但无法像主要货物那样带来巨额利润。大部分殖民地港口都只有一种主要货物，它的利润会根据存货数量不断变化。例如在同一港口反复购买主要货物，它的利润就会不断下滑，直到亏本为止。面对这种情况，除了另寻港口购买之外，还可以升级港口交易站，交易站的升级不仅能让公司获得贸易折扣，还能让港口提高主要货物的生产率。值得一提的是，如果一个港口的交易站等级高于其他港口，那么这个港口将会生产更多的主要货物，这对公司后期发展有着重要的战略意义。以下列表是各种主要货物的贸易情报，利润参考值代表每吨或每千克货物所能赚取的最高利润。

主要货物	购买港口	利润参考
黄金	阿克拉、罗安达（西非地区）	300+
钻石	本格拉、开普敦、纳塔尔（南非地区）	400+
象牙	塔布、阿比让（西非地区）	300+
丝绸	加尔各答、维萨卡帕特南、亚南（南亚地区）	800+
茶叶	翠泛顿、马德拉斯、马苏利帕特南（南亚地区）	900+
香料	孟买、果阿、苏拉特（南亚地区）	1000+
异域皮货	莫桑比克、桑给巴尔岛、摩加迪沙（东非地区）	300+
瓷	亚齐、布莱尔港（南亚地区）	500+
咖啡	吉达、穆哈（中东地区）	400+

贸易商船

想要在贸易中获得更多利润，除了考虑主要货物的利润之外，还要考虑运输船舰的效率，它由船舰的速度和装载量所决定，速度高，装载量大，不仅能提高运输效率，还可以降低运输成本。一般情况下，大家都会将五艘船舰组建成一支舰队，要注意的是，一支舰队的速度只取决于速度最慢的船舰，如果想拥有一支快速的舰队，请确保其中不包括速度极慢的船舰，例如大型帆船或槽形船。此外，每支舰队都有一个可航行距离，它意味着舰队在航行过程中需要靠港补给。当舰队出海航行时，可航行距离会不断缩减，每次靠港能让可航行距离自动重置一次。当一支舰队的可航行距离接近零时，它的速度也会大幅度降低。不过，每艘船舰还有等级概念，只要船舰出海航行，船员就能获得航海经验，获得足够航海经验后，船舰会自动提升一个等级。指挥栏内船舰图标的星星代表船舰的航海等级，每升一级还会略微增加一些速度、可航行距离和视野范围。以下列表是各艘运输船舰的数据，大家可通过数据对比来选择效率最高的船舰，实现贸易的最大利润。

船舰	项目	数值	说明
单桅纵帆船	装载量	20	价格15 000，需建造两个月，此船速度最快，虽然装载量不大，但适合前期贸易使用，尤其是去西非或南非贩卖以千克为单位的黄金或钻石。
	生命值	100	
	最高速度	16	
	加农炮数	8	
	船员数	20	
纵帆船	装载量	40	价格25 000，需建造4个月，此船速度和装载量都可以，是中期贸易的主力部队，配备的轻型加农炮也足以击败商船。
	生命值	200	
	最高速度	14	
	加农炮数	12	
	船员数	30	
双桅船	装载量	80	价格50 000，需建造5个月，此船各方面数据都很平均，是代替纵帆船的最好选择，是一种兼于攻击和运输的多功能船舰。
	生命值	350	
	最高速度	10	
	加农炮数	14	
	船员数	120	
槽形船	装载量	120	价格75 000，需建造6个月，此船最大优势在于装载量大，速度过慢的缺陷会不适合时间紧迫的贸易，而且其火力也不是战舰的对手。
	生命值	450	
	最高速度	8	
	加农炮数	12	
	船员数	50	
小型三桅船	装载量	30	价格30 000，需建造4个月，此船速度和运载量也可以，很适合中期贸易，生命值较多，战斗起来不用担心被击沉。
	生命值	450	
	最高速度	13	
	加农炮数	12	
	船员数	50	
东印度商船	装载量	200	价格100 000，需建造8个月，最大级别的商船，也是最接近战船的商船，全面性也意味是后期贸易的主力部队。
	生命值	500	
	最高速度	8	
	加农炮数	20	
	船员数	100	

贸易技能

准备好理想的运输舰队后，还需要给舰队雇佣一名船长。雇佣船长时，能查看船长的名字、年龄、年薪、等级和技能，一般只需考虑年龄和技能，船长到了50岁会自动退休，所以不推荐为了技能而雇佣那些只能使用几年的老船长。技能分主动和被动，有些技能只能在战斗中使用，有些技能只能在贸易中使用，为运输舰队雇佣一名技能合适的船长能获得事半功倍的效果。此外，每场战斗胜利过后，船长都会获得一些经验值，积累到一定经验便会升级，此时可为他们选择新的技能，船长最多升到5级，技能和战斗经验直接决定他们的工资，以下列表是所有适合贸易的技能。

技能名称	技能类别	效果作用	推荐使用
鹰眼	被动技能	航行过程中，舰队可见区域提高20%	★
领航者	被动技能	航行过程中，舰队航行速度提高20%	★★★
逃脱	被动技能	进入战斗之前，成功逃脱几率提高20%	★
猎人	被动技能	航行过程中，敌方舰队逃脱几率降低20%	★
海盗猎手	被动技能	航行过程中，敌方海盗逃脱几率降低20%	★
私掠者	被动技能	对手遭受攻击后无法还击（每年可攻击5次）	★
组织者	被动技能	舰队所有船舰的装载量增加20%	★★
还价者	被动技能	舰队购买货物的价格减少5%	★★★
精明商人	被动技能	舰队销售货物的价格增加5%	★★★


雇佣船长时多注意领航者、组织者、还价者等技能

贸易心得

游戏刚开始时，拥有资金可能不多，无法建造大型商船前往印度贩卖利润较高的主要货物，只能建造单桅纵帆船这种性价比较高的商船前往西非或南非贩卖黄金和钻石，这些主要货物都是以千克为单位，即使全部买光也不足一吨，就看自己的资金能购买多少，只要船速够快，来回几趟便能赚到足够的利润。5个港口两种货物，循环贩卖，直至货物利润低于50。一般来说，如果利润低于这个数值，扣除来回消耗的工资和维护费，差不多就是亏本的了。不过，此时应该有足够资金建造几艘纵帆船，一支舰队5艘船舰，200运载量，一次远航到印度就足以赚取十几万的利润，而且印度那边的主要货物非常充足，品种繁多，赚取的资金可以继续建造双桅船或东印度商船，扩大贸易的份额，直到能造出战舰，只要对每种类型的主要货物的港口各占领一个，不断升级交易站，后期资金基本高枕无忧。


前期在非洲贩卖黄金和钻石非常划算



海战篇

尽管贸易是游戏的核心部分，但一切贸易都是为了战斗而准备，战役任务的最终目标也很明确——占领尽可能多的印度港口或强迫其他公司退出竞争，实现这些目标的唯一途径就是战斗。但是，战斗并非一件易事，使用什么样的战舰，配备什么样的船长，如何海上作战，如何攻击港口，如何在战斗中以少胜多，这些都是需要大家掌握的内容。因此，以下对战斗部分进行详解，帮助大家成为“海上霸王”。

如何战斗

战斗分为两种，一种是海上作战，两支舰队在同一海域展开对攻战；另一种是攻击海港，一支舰队对某海港展开攻防战。无论哪种战斗，都能体现出游戏的战争魅力。

如果想攻击敌人舰队，只需用右键选择目标舰队即可。要注意的是，只有当敌舰在可视区域内时才能攻击，一旦下达攻击命令，舰队便会向敌舰驶去，如果敌舰逃出可视区域，追击也会自动结束。当两支舰队离得足够近时，战前窗口便会启动，通过这个窗口可查看双方实力，左边是己方的船舰情报，右边是敌人的船舰情报。在这里，还有一些选项可供选择——选择自动战斗，可让电脑自行操作，直接显示战斗结果；选择进入战斗，则要自己手动操纵舰队进行作战，直到胜利或失败。

如果想攻击敌人港口，先左键点击指挥栏的“攻击港口”图标，然后右键点击想要攻击的目标港口。攻击港口不需要在舰队可视区域内，一旦下达攻击命令，舰队会自动航行至目标港口并发起攻击。舰队到达目标港口后，也会出现一个战前窗口。在这个窗口里，左边显示的是进攻方信息，包括船长、士兵数以及装备的加农炮数量，右边显示的是防守方信息，包括堡垒类型、士兵数、城堡等级和配备的加农炮数量，可对比双方的实力差距。另外也可查看下方横条的对比，左边蓝色代表进攻方的实力，右边红色代表防守方的实力，如果发现实力不如对方，可以放弃攻击。如果攻击的港口有其他公司的舰队，则必须先消灭这些舰队。相反，如果自己的舰队停靠在港口内，遇到敌人来袭，可以在它们未到达之前，选择出击拦截。在游戏里，除了母港以外，可以对任何中立港口或其他公司和海盗控制下的港口发动攻击，如果舰队成功攻下中立港口，其他公司的所有舰队都会被驱逐出去；如果攻打中立港口失败，那么己方舰队在很长一段时间内都不能进入这个港口。


攻击港口时的实力对比，一般只看下面红色横条跟蓝色横条的对比

当每场战斗结束后，会出现战斗统计信息，可查看所有参战船舰的状态。如果战斗获胜，战后投降的船舰会回到己方舰队，同时获得敌人投降的船舰，还包括敌人运载的货物，可打开船舱将货物从右边拖到自己的船舱内。俘虏对方船舰时，注意一支舰队最多只允许有5艘船，多出来的船舰只能放弃。另外，如果没有足够船员来驾驶这些投降船舰，那这些“新船”也是无法获得的。

海战界面

顶栏：此处有蓝红两个横条，这是双方的力量对比；中间图标可以打开数据界面，能查看双方的具体数据，旗帜旁边的两个按钮则可以切换成即时战略模式或直接指挥模式。

罗盘：能查看敌我双方战舰的位置，绿色是己方战舰，红色是敌方战舰，环绕罗盘的数字则是风向和风速，当然也可通过船桅旗的方向了解风向。

指挥栏：除了能查看各个舰队的具体信息外，还能指挥各个船舰的行动。指挥栏分为上下两栏，下栏是状态栏，每个船舰图标两侧都有火炮装填状态显示，标有H、S和C的彩点则对应显示船身、船帆和船员的大致状况。上栏是操作栏，均是一系列的行动图标，从左至右分别是：停止、自由开火/停火、接舷战、编队、逃跑和包围。除了行动按钮外，还有弹药种类按钮，从左至右分别是：用于打击船身的实心弹，用于破坏船桅和船帆的链弹，用于消灭船员的葡萄弹。



逼真的海战会让你眼前一亮

信息栏：选中船舰后出现的船舰详细信息，包括查看敌方的船舰信息，可以根据这里的数据变化来调整作战方式。

战斗视角：进入直接指挥模式后出现的第一人称视角，一般用来判断船舰的航行方向。

战斗船舰

战舰不同于商船，两者在很多方面有明显的区别，例如建造船舰时不仅要考虑生命值和加农炮数量，还要考虑船员数，攻击港口或部分海战都需要大量的士兵船员，他们会占据运载量的空间，每个士兵船员占一吨，这样就意味着无法装载其他货物。士兵船员可通过战斗获取战斗经验，当一艘战舰获得足够的战斗经验时，它便会自动升级，其战斗等级由图标宝剑上方的星星数量来表示，每次升级都将减少炮击的间隔时间，提升炮击伤害，并提高战舰的防御能力，同时也会提升船员的士气。

战舰拥有三种类型的加农炮——轻型、中型和重型，除了有更大杀伤力外，更大的加农炮拥有更远的射程。不过，每一种型号的战舰只能配备一种加农炮，可通过查看加农炮图标得知船上是何种炮。以下列表是各艘战舰的数据，大家可通过数据对比来选择最合适的战舰，实现自己的海域统治。


前期赚钱，后期购买越来越强的战舰

船型	项目	数值	说明
单桅快船	装载量	10	价格15 000，需建造两个月，最小级别的战舰，其最大优点在于速度快，虽然加农炮数和船员数都不够理想，但在前期可以勉强一用。
	生命值	150	
	最高速度	16	
	加农炮数	12	
	船员数	28	
大型帆船	装载量	100	价格75 000，需建造8个月，武器精良的战船，虽然也可以适合用于贸易，但低速、炮多、人多决定着它在前期是战舰主力。
	生命值	700	
	最高速度	8	
	加农炮数	18	
	船员数	120	
护卫舰	装载量	80	价格100 000，需建造9个月，此船有速度、有火力、有兵力，很适合为快速商船护航，也可用于追击目标。
	生命值	600	
	最高速度	11	
	加农炮数	40	
	船员数	450	
46炮位战列舰	装载量	120	价格150 000，需建造12个月，真正意义的战舰，46门火炮足以对付任何战舰，人多势众，是进攻港口的绝佳武器。
	生命值	750	
	最高速度	8	
	加农炮数	46	
	船员数	600	
90炮位战列舰	装载量	200	价格250 000，需建造15个月，战列舰的最终版，除了速度不行和造价昂贵之外，看不出它有其他任何缺陷。
	生命值	999	
	最高速度	6	
	加农炮数	90	
	船员数	800	

战斗技能

商船需配备贸易技能较多的船长，而战舰则需要配备战斗技能较多的船长，这些技能可让船长发挥出更明显的作用，甚至扭转战局。在这些技能中，部分技能是被动的，它们会被自动释放，并且在整个战局中有效，其他技能则是主动发出的，只在短时间内有效。以下列表是各技能的效果，方便大家雇佣船长时参考使用。

技能名称	技能类别	效果作用	推荐使用
领袖气质	被动技能	整支舰队的船员士气增加20点	★
白刃专家	被动技能	接舷战时，船员和士兵的数量增加20%	★★★
征服天下	被动技能	港口战时，船员和士兵的数量增加20%	★★★
铁船铜帆	被动技能	所有战舰遭受敌军任何火炮攻击时损伤减少20%	★★★
致命一击	主动技能	特殊的实心弹，攻击伤害提升20%。持续时间10秒，冷却时间25秒，只限旗舰使用	★★
闻风丧胆	主动技能	敌军全体船员的士气减少25点，持续时间25秒，冷却时间90秒	★
重整旗鼓	主动技能	整支舰队的船员士气增加25点，持续时间30秒，冷却时间60秒	★
百步穿帆	主动技能	火炮攻击范围提升20%。持续时间10秒，冷却时间25秒，只限旗舰使用	★★
弹无虚发	主动技能	火炮攻击精度提升20%，持续时间15秒，冷却时间20秒，只限旗舰使用	★★
战斗到底	主动技能	友军绝不投降，持续时间40秒，冷却时间60秒	★
溜之大吉	主动技能	逃脱距离降低到500米，持续时间30秒，冷却时间60秒	★
修补船体	主动技能	修复船体最大生命值的10%，冷却时间60秒，只限旗舰使用	★★
修补船帆	主动技能	修复船帆最大生命值的10%，冷却时间60秒，只限旗舰使用	★★
乘风破浪	主动技能	航行速度提升25%，持续时间25秒，冷却时间40秒。只限旗舰使用	★★
快速装载	被动技能	火炮装填时间减少20%，只限旗舰使用。	★★
高超机动	被动技能	航行时，转向弧度减少20%，只限旗舰使用	★
操帆大师	被动技能	航行时，操帆所需时间减少20%，只限旗舰使用	★
恐惧化身	被动技能	敌军全体船员的士气降低20%	★
幸运之神	被动技能	掠夺敌军战舰时，有10%的机会获得额外货物，例如黄金或钻石	★★

势力外交

要想强迫其他公司退出竞争，只能通过战争这个唯一途径来实现，但整个过程很漫长，四处结仇只会导致困难重重，但可以借助外交手段来利用其他公司，通过他们的力量去打击某个东印度公司，然后逐步将其他公司吞并。外交的好处有很多，如果战役任务即将到期，自己仍然没有完成某些主要货物的购入要求，则可通过外交手段从其他公司获得所需要的货物。如果急缺资金，也可以威吓弱小公司达成交易，甚至白白索取其钱财，但前提是自己拥有足够强大的实力，可通过信息统计的实力对比来看看谁强谁弱。

通过外交，可以跟某家公司进行谈判或者宣战。谈判过程很简单，但会有多重因素影响谈判结果。首先，要进行外交提案，需要将项目拖放到谈判桌面的任意一侧，左侧是自己的项目，只要自己觉得合适，都可以将其拖至谈判桌面；右侧是对方所拥有的项目，想要对方提供什么，也可将其拖至谈判桌面。所有拖进桌面的项目都有一项外交价值，如果外交价值条是红色的，那么提案不会被对方所接受；如果外交价值条是绿色的，或者绿色占多数，那意味着其他公司接受的机会很大。外交谈判，不仅受自己跟其他公司的关系影响，也受公司实力以及对方公司同其他公司的关系影响，有实力的大公司要比没实力的小公司能提出更多的要求。

外交还有一个特别的地方，它能够约束双方的行为，例如协议允许自己的舰队使用其他公司的港口补给，结盟允许自己最低限度使用对方港口。与对方结盟后，还能利用对方的港口来修理舰队和雇佣船员，但不能雇佣士兵或建造船舰，此外还能使用交易站，但不能进入仓库。值得一提的是，外交甚至能控制对方的战争行为，将解除协议、解除结盟和宣战图标都放到谈判桌上，只要对方同意就要被迫跟其他公司宣战。举例来说，你跟荷兰谈判，拖动1 000 000磅放在自己的谈判桌上，拖动与法国宣战的项目放在荷兰的谈判桌上，意思就是你给荷兰1 000 000磅，他同意的话，就要跟法国宣战。



通过此窗口，可跟其他公司展开外交行动

战斗心得

海战是《东印度公司》比较难掌握的部分，大家经常打了半天，几艘战舰居然敌不过几艘大型商船，原因是操作能力和熟悉程度不如电脑。基本来说，战斗没什么诀窍，唯一的心得就是可以选择自动战斗，不仅不需要观看冗长的战斗过程，而且战斗结果也会比自己操作的更令人满意，但这样无法让战舰和船长获得经验，因此建议大家多雇佣等级高的船长来弥补这一不足。此外，在海域交战前，可通过对方舰队的航行速度来判断其实力，遇到船速较慢的，说明这支舰队拥有一些大型帆船或战舰，是否攻击还要量力而为；遇到船速较快的，基本都是一些小型商船，尽管放心地攻击吧。这样做的原因很简单，一旦交战就无法放弃，尽量不要做无谓的牺牲。



多赚点钱，利用战舰的优势压倒对方



《杀戮原形》小贴士

Prototype

■游侠 奥杰

获得"白送"的坦克

在支线任务中，某些杀戮任务（Kill Event）会要求Alex使用坦克，例如Infected Patrol和Rolling Thunder这两个任务。当任务激活后，跑到任务触发点就会看到旁边停放着一辆坦克，如果直接钻进坦克的话游戏就会转到任务准备开始的界面。此时选择"离开"（Leave），则任务会被取消，不过仍可继续使用坦克随意轰杀。倘若在战斗中坦克被毁，会在任务触发点重新刷出一辆坦克，仍可用上述办法"免费"拿来使用。

摧毁探测器

在一些军事基地中的变异探测器会给主角的行动带来很大麻烦，如果想摧毁它，需要先劫持一架武装直升机，并且保持直升机的伪装计量表处于低水平，而后就可以在远距离之外锁定探测器并用机炮予以击毁。



积累经验值

在游戏中可以通过搜集散布在城市各处的光球来积攒经验值（EP点数），光球分红、蓝两种，分别是提示光球（Hint）和地标光球（Landmark），每收集到一个就可以得到一定的经验点数，而每一个光球所能带来的经验点数的多少则取决于玩家已经收集到的光球数量，具体分值如下：

提示光球累计获取10个以下时，每个光球可得5000经验，达到10个后可额外获得10 000经验，且每个光球可得7500经验。达到15个后可额外获得25 000经验，且每个光球可得12 500经验。达到35个后可额外获得50 000经验，且每个光球可得15 000经验。

地标光球累计获取10个以下时，每个光球可得2600经验，达到10个后可额外获得10 000经验，且每个光球可得5000经验。达到25个后可额外获得25 000经验，且每个光球可得9750经验。达到100个后可额外获得50 000经验，且每个光球可得15 000经验。达到125个后可额外获得60 000经验，且每个光球可得17 250经验。达到150个后可额外获得20 000经验，且每个光球可得70 000经验。

寻找被感染的水塔

方法1：在被感染的水塔周围，通常会有一些唧唧喳喳叫的乌鸦，找到这些乌鸦，就很容易发现被感染的水塔。

方法2：在学会"感染视觉"（Infected Vision）技能后，就可以很容易地找到被感染的水塔，因为这些水塔在感染视觉下会发出橙色的光。

轻松获得经验点数

方法1：举起一辆军用卡车或其他巨大的物体，在被感染的人群中奔跑，或者去收集从毒巢中掉出的光球，都可以得到更多的经验值。

方法2：在偷窃直升机寻找猎手的任务中，需要飞越感染区，检查污染水塔，找到合适的敌人。不过，先不要去找敌人，飞到感染地区之后，直接攻击四周的污染水塔。每摧毁一座水塔，就可以得到大约8000点经验值。只要偷窃直升机的时候没有引起敌人的警觉，攻击水塔的时候就不会遭到敌人的攻击。摧毁水塔的时候可以选择导弹或者机枪，选择后者可以得到更多经验值。拿到500 000点经验值之后，可以让直升机坠毁，然后回到Checkpoint重复这个过程。

方法3：当游戏进行到第七章"Men Like Gods"时，Alex会接到一个电话，而后按照指示来到目标地点，获取直升机后要接上几名黑卫士部队的士兵去摧毁毒巢。此时先不去执行任务，因为你已经拥有了一架带有无限火箭弹的武装直升机，并且没有时间限制。只要你不摧毁目标毒巢，就可以随意攻击其他任何物体，炸毁被感染的水塔。你可以从直升机中走出来，去收集大量的经验点数，还可以去吸收记忆片段。如果你愿意的话，可以在这个任务中间存档，直到把EP点数集满，把所有技能都学全了，再去摧毁指定的任务目标。

《最后的遗迹》初期升级技巧

The Last Remnant

■游侠 奥杰

这是一个不断重复的过程，需要花费一定的时间和耐心，并且必须在进入Dillmoor地区之前进行，否则就会错过机会。游戏开始的时候，Ruins of Robelia Castle和Gaslin Caves两个地区开启，选择进入任意一个地区，与Pagus或者Blockter组队，一直战斗，直到无法提升等级。同时，使用适当的战斗技能（在Robelia Castle地区使用Mystic Attacks，或者在Gaslin Caves地区使用Combat Arts），也可以学会很多相应的技能。虽然这个升级过程比较枯燥，但这是游戏初期最简单且最有效的升级途径。另外，在这个过程中还有机会获取并变卖各种物品，其中包括一些珍贵物品，比如手镯和Chimera组件，不过后者不建议卖掉。赚到的金钱可以用来购买Athlum和Celepaleis的装备。比如花费7500金钱购买Flamberg，连续使用，就可以开启武器自带的隐藏攻击。

当进入Dillmoor之后，再从每个区域进出至少150次，就可以开启各个区域中的特殊怪物，比如Robelia Castle中的Landworm，Dillmoor中的飞龙和地龙，还有Gaslin Caves中的地龙和其他怪物。



补丁铺

（由游侠补丁网提供）

《信长之野望——天道》（Nobunaga No Yabou Tendou）日文正式版配置工具，本工具方便大家配置游戏和重装系统后恢复之用，感谢游侠论坛超版richie696制作。

《极品飞车——变速》（Need For Speed：Shift）英文版三项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《生化危机5》（Resident Evil 5）DX9/DX10通用V1.0版六项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman Arkham：Asylum）正式版V1.1官方升级档。

《骑马与砍杀》（Mount and Blade）V1.011升级档光盘补丁。

《冠军足球经理2010》（Championship Manager 2010）英文版2009年9月份更新档，更新条目众多，对游戏引擎方面也有升级，推荐更新。

《红色派系——游击战队》（Red Faction：Guerrilla）V1.0版八项属性修改器修正版，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《魔法黎明2——阴影时间》（Dawn of Magic 2：Time of Shadows）光盘补丁。

《迷你忍者》（Mini Ninjas）V1.0版九项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《暗黑之日》（Darkest of Days）V1.03版六项属性修改器及光盘补丁。

《极度恐慌2——再生》（F.E.A.R 2：Reborn）10项属性修改器，本修改器还可支持原版V1.05的修改。

《第八分队》（Section 8）V1.0版六项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《疯人院》（Sanitarium）简体中文汉化包，由Chinaavg原创制作。

《德军总部》（Wolfenstein）V1.0/V1.1通用版五项属性修改器修正版，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《战地2》（Battlefield 2）V1.50官方升级档，本升级档对游戏进行了全面的修正及诸多调整，同时改进了Vista版的兼容性并增加了宽屏支持。本补丁必须基于V1.41版进行升级，推荐更新。

《三国志11威力加强版》（Romance Of Three Kingdom 11 PK）游侠原创动画MOD——《变形金刚》，本MOD系游侠网NETSHOW论坛剑阁工作组历时数月打造的精品原创作品，使用著名动画题材《变形金刚》为蓝本，在游戏中新增的全部600多个人物及游戏动画均为手绘创作，很多在动画片中的剧情都在游戏中出场，感谢游侠剑阁工作组快剑夏候恩及其他组员的原创制作。

《汤姆克兰西的彩虹六号——禁闭》（Tom Clancys Rainbow Six：Lockdown）V1.01升级档光盘补丁。

《幽暗12——致命地带》（Dusk12：Deadly Zone）六项属性修改器及光盘补丁。

《纪元1404——探索的开端》（Anno 1404：Dawn Of Discovery）V1.0版简体中文汉化包，感谢左贤王汉化团队原创汉化制作。

《东印度公司》（East India Company）英文V1.06完整版官方升级档及光盘补丁。

《神界2——龙裔》（Divinity 2：Ego Draconis）V1.01官方升级档及光盘补丁。

《杀戮空间》（Killing Floor）游侠原创简体中文汉化包V1.0版，本汉化包必须安装在最新的V1.005版本之上。感谢恶魔汉化工作室的原创汉化制作。

《武装突袭2》（Armed Assault 2）V1.03正式版完整升级档，本升级档内含重要更新，更新条目达到60条之多，强烈推荐玩家更新本升级档。

《模拟人生3》（The Sims 3）V1.4.6完整版升级档，本升级档包含了《模拟人生3》全部升级内容，可直接从V1.0版升级到最新的V1.4.6版。

《植物大战僵尸》（Plants vs Zombies）小游戏汉化第一版，感谢游侠荣誉会员urf及其民间汉化团队的原创汉化制作。

《生化尖兵》（Bionic Comando）全隐藏要素解锁补丁，本补丁共包含游戏中的Retro Outfit、Prototype Weapon、Purple Matrix和游戏关卡的全解锁功能，感谢游侠论坛会员askwho原创制作。

《孢子》（Spore Creepy Cute Parts Pack）美美丑丑官方扩展包及V1.05.0001升级档光盘补丁。

《狂野西部——生死同盟》（Call Of Juarez：Bound In Blood）V1.0版简体中文汉化包，感谢左贤王汉化团队原创汉化制作。

《街头霸王4》（Street Fighter 4）游戏MOD制作图文教程，感谢游戏论坛版主durotar原创撰写。

《孤岛惊魂2》（Far Cry 2）V1.03简英通用版官方升级档，本最新版升级档支持简体中文版和英文版，推荐更新。

《小优传奇之哆啦A梦》正式版，本游戏为游侠会员reity88原创制作的卡通RPG，游戏体积不大，但五脏俱全，推荐大家试玩。

《三位一体》（Trine）完美通关存档，本存档已获取全部绿色经验瓶及完成全部物品搜集，感谢游侠论坛会员smxtridf提供。

《圣域2——堕落天使》（Sacred 2：Fallen Angel）V2.40版九项属性修改器。

《冰河世纪3——恐龙的黎明》（Ice Age 3：Dawn of the Dinosaurs）通关存档。

《使命召唤——世界战争》（Call Of Duty：World At War）V1.5升级档光盘补丁及联机补丁。

《重返神秘岛2——米娜的命运》（Return to Mysterious Island 2：Minas Fate）V1.05升级档光盘补丁。

《眩晕球》（Vertigo）V1.0版四项属性修改器及光盘补丁。

《职业自行车队经理2009》（Pro Cycling Manager 2009）V1.0.3.3升级档光盘补丁。

《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）V1.23.1763升级档光盘补丁。

《吉他英雄——世界巡演》（Guitar Hero：World Tour）V1.0版四项属性修改器及光盘补丁。

《克莱夫·巴克的耶利哥》（Clive Barkers Jericho）V1.0版简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《VR网球2009》（Virtua Tennis 2009）V1.0版六项属性修改器，感谢游侠特邀嘉宾kcalf_z原创制作。

《侠盗猎车手IV》（Grand Theft Auto IV）V1.0.4.0版升级档。

《霸王2》（Overlord 2）V1.0版简体中文汉化包，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

《帝国——全面战争》（Empire：Total War）全系列版本简体中文V1.3版汉化包，增添V1.3版游戏全部新增内容的翻译，修正先前文本中少数错误，本汉化包由左贤王汉化团队原创汉化制作。

林晓： 国庆节你在哪里？我在北京。8天的假日是北京的嘉年华狂欢节，处处红旗招展、花团锦簇、欢声笑语。无数的展览和活动令人目不暇接。但最令我激动的是国庆的阅兵式。虽然我和你一样是在电视前观看阅兵式的，但那从窗外飞过去的军机，带给我不一样的现场激情。

祖国万岁。

游戏剧场

把你的名字刻在我的武器上(2)

■四川　拒绝

七

因为焰生的存在，这个世界成为不折不扣的完美世界。

焰生带一娓鱼去做她始终完成不了的19副本任务，那是她和金食糖闻之色变的地方。她心存怯意地跟在他身后，被时时逼近的黑巢狂狼吓得惊声尖叫，而他只需放出一条火龙，所有逼在近前的恐惧和威胁即烟消云散。

焰生拥着她骑上高贵的九尾狐越过幽兰谷，跨过踏箭峰，带着她在禹王鼎和棋盘谷间任意穿行，他协助她完成任务，为她杀她怎么也奈何不了的大Boss，他的存在完美地替换掉了她内心各种惶恐的存在。他把她从26级一直带到了53级。

一日，两人手牵着手在龙祖漫步，一娓鱼看见月老头上的令牌变成了金色可点击的。几乎每天都会路过此地，可是她就不明白，为什么月老头上的令牌有时是白色有时又是金色的呢，于是她随口就问了。焰生笑了："小傻瓜，一男一女组队过来，那个令牌就变成了金色的了。"她还想问什么的，却当即噤了声，慌乱地移开目光，渴望却又害怕他看透她的心思。

而他已经径直走过去了，她呆在原地不敢上前。少倾，他叫她："你过来啊，领任务。"

她的心又如小鹿般跳跃起来，她佯装不知地问："什么任务？"

他说："喜结连理。鱼，你愿意嫁给我吗？"

她羞涩却欣喜地点点头，终于点击月老。

月老告诉他们只要他找到一块"海枯石烂"石，她找到一根"天长地久"丝，那么他们就可以结为夫妻。

哪里可以找到这两样东西呢？她不知道。但她相信他一定知道，她幸福而安静地等待他的安排。

八



一娓鱼早已不再是一个胆怯的黄毛丫头，她已经习惯并爱上了龙祖的喧嚣与繁华。没有任务的时候，她会在这里闲逛着等焰生上线或者从副本出来，一家一家店铺走过去，挑选自己需要和喜欢的东西。

在候人兮院落外的小摊前，一娓鱼遇见了金食糖。好久不见，他还是那幅灰头土脸的旧模样。

她问他在干嘛。他抬眼看见了她，憨憨地笑，说："马上70级了，想做把新武器，在到处找铸具。"她忽闪着大眼睛问："自己做吗？"他说："是的，你60级的时候我给你做一把古木法剑吧。"

一娓鱼一笑而过，她现在用着的阴阳夺魄轮是焰生送给她的，她的戒指和项链也是他送的，她什么也不懂，她所有的装备都是他在做主，这一切用不着她自己操多大的心。

正说话间，焰生发来密语，问有没有认识的羽灵在线，79副本的赏金惨遭灭团。

一娓鱼赶紧查看，没有羽灵在线，怎么办呢？心爱的焰生挂在79里，如果复活回城的话会掉10万经验，一定得找个羽灵去救他！

可是好友名单里没有羽灵在线，一娓鱼焦急地问金食糖有没有羽灵朋友在线，金食糖茫然地摇了摇头。

实在没办法，只有厚了脸皮在帮里叫叫了，查看帮派信息，在线的大羽灵只有帮主梦魅。只有大羽灵救人不会掉经验。可梦魅是帮主，从来没有交流过的高高在上的帮主，她肯去吗？

一娓鱼咬咬牙还是开口了，她说："梦魅，想麻烦您去救个人。"她再说："他们在密宝窟被灭团了。"她又说：

“他出了密宝窟就可以升88了，掉经验太可惜了。”她最后说：“我是迫不得已才找您的，我这里没有一个羽灵在线。求求您了。”

梦魅远没有一娓鱼想象的霸气，她温柔一笑，说：“妹妹不用讲那么多了哦，我这就去。”

一娓鱼长长地舒了口气。

九

50级以后，系统给的任务远远不能满足升级的需要，除了每天送石头，只能刷怪了。可是焰生的级高出一娓鱼很多，组队打怪她是得不到多少经验的，不过她不在意这些，只要能跟他在一起，升不升级又怎么样呢。他练级的时候通常带着她，他送给她的小嘟嘟也跟她级别相当了，她和它会在一旁协助攻击，力量甚微，收获的经验很少，快乐很多。

一日，一娓鱼上线习惯性地呼叫焰生，半晌他才回应，说：“我在黄昏圣殿，你自己先玩着，我出来就找你。”

一娓鱼坐在城西织女的院落里，阳光慵懒地洒在身上，她把小嘟嘟熊放出来，任它在地上打滚撒欢，它的名字叫“宝贝”，它是她心上的宝贝。她看着它憨态可掬的样子，心里充满了甜蜜。

焰生来了，同来的还有梦魅。从前只闻其声未见其人的帮主大人梦魅，她美得让人炫目，眼波流转间不尽的风情，她身着晶莹的芭蕾裙，手提一只金灿灿的潋滟千波轮。

一娓鱼吸了口冷气：“姐姐，你真漂亮！”

“妹妹你也很漂亮。”梦魅浅笑着回答后即告辞。

“等等，东西给你。”焰生追上两步。

梦魅停步转身。

一娓鱼不知道焰生给梦魅什么，望着两人默默交易，心里升起莫名的醋意，也许是因为她太漂亮了吧……

梦魅施施然离开，焰生回到一娓鱼面前，望着她不动声色的大眼睛：“等久了吧。”

“没有。你刚才给她什么了？”

“刚才在黄昏刷出来的项链。”

“为什么不给我？”

“90级用的，等你90级的时候我再给你刷去。”

“可是为什么要给她？”

“要不是她给我加血，我早被子纯灭了，没准你连尸首都见不着了呢。”焰生嘻嘻一笑。

“哦……她跟你一起去的黄昏？”

“是啊。”

一娓鱼不再说什么，心里的不安愈来愈浓。

十

有一种爱情叫幻灭。

一娓鱼跟焰生在一起的时间越来越少了，他不再带她去群怪，他说那对她来说得不偿失，她不仅得不到经验还很容易被那些高级怪秒掉。她说不怕，只要能跟他在一起。他说乖听话，等我冲上95级我们就结婚。她说你找到海枯石烂石了？他说傻瓜，乾坤袋里有卖啊。她点开乾坤袋，心里一片苍凉。

他不在身边的时候，她就坐在织女的院落，把“宝贝”放出来，望着它出神。

已经接近10天没见到他了，她密他，他倒也回话，他总说“乖，我很忙，你赶紧去练你的级吧。”她回答“你不在身边不想练。”他说“傻瓜，我俩级差太大，在一起你得不到经验的。”她问“你在哪里，我要去找你。”他说“跟你说话我都挂了。”

系统提示他在覆霜城，那是她从来没有去过的地方。她只能飞过去，从地图的中东部飞到最西北尖角，行程漫长而苦涩。

终于飞到了那座冰雪覆盖的城，到处是红色名字的高级怪物。她在这片危险的领域上空飞翔找寻，皑皑白雪间哪里有她爱人的影子？

她终于在一个山凹里看见了他。是的，那就是他，虽然他换了一套纯黑的极酷街头装，但她还是一眼认出了他。长久的思念化为热泪，她正欲开口唤他，却被更汹涌的冰冷泪水噎住了咽喉——他的头上多了一个头衔“梦魅的老公”。

一娓鱼降落下来，看见了依然美轮美奂的梦魅。她喃喃如自语：“怎么会这样？怎么会这样？”

焰生和梦魅同时回过头来，三分惊愕七分无措地望着她。四周安静极了，没有谁说话，只有雪轻悄悄落下发出的细微沙沙声。

一只通灵花兽逼过来，一掌将一娓鱼打倒在地，她睡在地上继续追问：“怎么会这样怎么会这样啊？！”

没有人回答，梦魅展开翅膀飘然离去，焰生稍做迟疑后腾空跟随。

一娓鱼复活回城，她跑去货郎那儿买了10个复活卷轴，她倔强地想他给她一个说法。她循着来路继续寻找，终于在另一个山凹找到了两人，她降落下去，不厌其烦地追问：“为什么会这样？”依然得不到回答。他们转身离开，在追赶的过程中，她反复被冰川之子杀死，反复使用复活卷轴原地复活，今天她一定要得到一个答案。

可是在第10个卷轴用完后，他们最终还是沉默地离开了她的视线。

十一

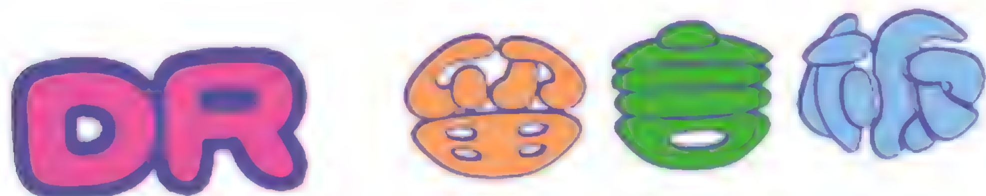
一娓鱼回到了万化城，她把“宝贝”放出来最后看过一眼后，找宠物驯导员将它还原成蛋邮寄给了焰生，她还把她所有的武器和装备都卸下来邮寄给了他。她要把所有他给予的全部还给他，可是记忆是无论如何也还不回去的……

她现在一无所有了，和初生时一样，于是她回到了她的出生地北关营地，在望不到边的荒草里呆坐。一切，恍若隔世。

一个浓重的阴影挡在眼前，她缓缓地抬起头来，看见了一张憨实的笑脸，夕阳的余晖将它通体的毛发映得光芒四射。

“我给你做的。”金食糖递过来一把古木法剑，“你的名字早已经刻在了我的心上，我只敢奢望把我的名字刻在你的武器上。”

垂眼，一娓鱼看见了剑柄上苍劲有力的“金食糖”三个字，泪奔涌而下。**（完）** P



林晓：在每期杂志中央的读者回函卡背面，都有“DR留言板”，在这里写上几句话寄给我，好吗？我的通讯地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收，邮编100142。或者，发E—mail给我吧：linxiao@popsoft.com.cn。原定本期揭晓的读者调查获奖名单因故推迟，请大家谅解。

看了你们有关网瘾的讨论，我也想谈谈自己的看法。其实，我也关注网络游戏，也经常会去玩一些网游。但我每次都发现，我在一个被胡编乱造出来的虚拟世界里重复一件件非常无聊的事，这就使得我对网游有一种厌恶感，我想这是我没有染上网瘾的主要原因。另一个原因是失落感。没错，我在网游的世界里想干什么就干什么，没有不能干的事。但是当我退出游戏后，我发现我还是我，我什么也不是。这种满足后的失落让我感觉非常难受，就好像从高处摔下来一样。每当这时候我就会想，我这不是花时间来让自己难受吗？我宁愿不要这种满足。因为那个虚拟的世界不属于我！谁会为了一件永远也得不到的东西而浪费时间？**（黑龙江 樊刚）**

林晓：樊刚，可惜，将网游看得如你这般透彻的人不多。当前，虚拟的世界只能是真实生活的补充，而不能作为替代品。能在虚拟的世界中呼风唤雨，为什么就不能将真实的生活经营好呢？

我一直都是大软的忠实读者，只要有时间一定会买来看。希望大软加入一些硬件方面的文章。比如”装机宝典“”在家自己修电脑“等类似话题，尤其是像“2000元经典游戏主机”这样的文章。还有，小编的幽默感让我真是佩服，读文章一点儿都不累，希望能继续发扬。**（北京 张晓）**

快评

喜欢看大软游戏部分的内容，不管游戏有多么花里胡哨煽风点火，大软的介绍或者评论总是冷静客观的口吻。想象中，编辑们就像拿着手术刀的医生，随时准备解剖游戏。闲的时候，也翻翻大软的前半部分，硬件栏目讲PC玩《生化危机5》的文章真对我胃口，马上就去下载生5的硬件测试版，老是下不来，着急啊，幸好论坛上有人好心传了我一个，有理由换显卡了！这期杂志里的很多内容，十一假期正好有时间消化，不错！**（安徽 捕风）**

戴尔出手机了！诺基亚出电脑了！9月下如果要用一个主题来形容那就是“乱”。“数码来风”的产品总是那么吸引人，但结果却总是持币待购，让人感叹如果数码产品可定做就好了。本期的“评游析道”可说到了我的心坎里，这篇文章使我过去在游戏中遇到的委屈全部被“唤醒”了，于是开始了为期一个月的“限游N号”行动。不过最令我感兴趣的是“红警3”的攻略，实在是非常非常向往！因为电脑的配置不够，所以没有装。通过这期可以选定一个配置合适的电脑，再加上这个攻略，终于可以一睹为快了！**（网友 李文远）**



林晓：风同学是要夸小编们词句犀利吗？那可是他们的追求。不过，冷静不代表失去了激情，只是我们的激情受理性支配。呵呵。2009年10月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E—mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

林晓：大软是一本综合性的电脑读物，所以会有硬件栏目的设置。和其他杂志的类似栏目不同，我们的硬件栏目更倾向于普通电脑用户的实际应用，在有限的页码中容纳尽可能多的信息量，通俗易懂地解释硬件问题。

9月上的大软内容挺好，特别是“网络时代”栏目中的《免费，趣味，网络大学校课程记》一文对我帮助很大，我也是个动漫爱好者，近期正在学习日语，看了这篇文章受到很大启发。

还有，不知道明年的《大众软件》如何订阅？现在订还来得及吗？**（山东 于广鑫）**

林晓：现在，网络越来越多介入我们的日常生活中，上网可以做的事情不仅仅是玩游戏，“网络时代”栏目就是想告诉大家网络更丰富的应用，能给我们带来的更广阔的天地。订阅大软，你可以去当地邮局，我们的邮发代号是82—726。你也可以关注我们的读者俱乐部的订阅公告，在杂志社直接订阅。读者俱乐部的电话是：010—88118588—1003。

读大学时大众软件是我亲密的朋友，几乎每期必买，后来读研了天天忙于医院和实验室，大软就很少买了，今天有空浏览一下网站，发现了久违的老友，太高兴了，赶紧注册，去TOPTEN投票，没想到竟然还中了奖，真是喜出望外啊！**（软粉wangliang681）**

林晓：欢迎来软盘（bbs.popsoft.com.cn）做客。喜欢软盘新的模样吗？要多发帖子少灌水啊！



我只是一名中学生，但我看大软也有3年了。大软可以说是关于IT方面的启蒙导师。在这里，我先致一谢。FALCOM是我这封信的主题。从空之轨迹三部曲（下称空轨）直到现在的ZweiⅡ，我无一不被深深感动了。不知是我太稚嫩或是如何，每次通关FALCOM的游戏总会让我有一种难以描述的感觉，像是空虚，又像是在回味。一次又一次听着游戏的原声BGM，心中的那种感觉就越深。这时，大软出现了。一篇3RD的攻略与总结，使我更清晰的了解到空轨。

我身边同学的口味却和我不同，都已经被欧美的超级大作吸引住了，在他们眼中，甚至画面就是展现一个游戏好坏的绝对因素。**（网友tiandizhenba）**

林晓：总会有一种感动，令我们心旷神怡。总有一份心情，令我们时常回忆。一款好的游戏，就像一位亲切的好朋友，时常带给你温暖。tiandizhenba，这就是那种“难以描述的感觉”。



LOGO DESIGN BY NEW

改变视觉 CV
CHANGEVISION DESIGN INSTITUTION

“软盘”LOGO设计师

陈世光NEW

80年代生人
西安美术学院版画系
荷兰AKI安锡尔艺术学院进修
SGDA会员

2006年创建
改变视觉设计机构
changevision design institution

涉足
艺术设计、VIS设计、UI设计、摄影
软件应用爱好者
喜欢追逐软件应用于互动体验





Vision Change World©

大软：请问你是什么时候开始接触“大软”的呢？

NEW:

初中开始接触电脑/开始接触“大软”/当时都是因为电脑操作不当出现各种问题/或者是寻找游戏和新奇的软件/

随着时间的推移电脑换了无数台/最新鲜的东西逐一尝试/网站上各类信息铺天盖地/但却无心去看那屏幕上密密麻麻的字/
始终喜欢手捧着一本书/翻页时哗哗的感觉/一直来都把“大软”当项工作来研究/

自己也曾想挤挤肚子里的墨水/投投稿/试试水/后又发现自己却不是这块材料/要不文采不够/要不对于一些领域研究不深/说不出个成型的一二三来/翻来覆去/最后也就罢了/

大软：能不能谈谈设计“软盘”标志的想法？

NEW:

“大软地盘”（以下简称“软盘”）标志的设计/看到现有的BBS和视觉形象比较粗糙/所以通过自己对设计的肤浅认识和体会/帮助“软盘”设计一个真正属于自己的视觉符号和形象/

在标志的色彩使用上/重点突出“分享”“生命力”“绿色环保”几个观念/抛开软件行业和其他的局限性/一个圈子需要具有这样的高度和社会责任感/

标志其他元素的使用上/手写的字体突出信息的及时性和大众真正的一种参与性/字母上使用了“zone”这个单词/真正符合一个区域和聚集的概念/

标志英文“O”字的处理上/用了一个光盘的图形/直接了当与“大众软件”相关联/毕竟“光盘”作为软件的媒介/已经形成了一种符号/

大软：简单介绍一下你们的设计团队吧？

NEW:

改变视觉设计机构应该说是一个复合体/因为我们有来自国内、国外的优秀人才/并且将我们的设计领域和客户范围扩展到国外/
改变视觉现在服务的大多客户都是在已有标志形象的基础上进行修改和更新的/所以我们的名字就真正能说明我们现在的定位和发展方向/因为没有多少东西是不会被淘汰/除了视觉创意/

我一直以来跟我们的团队灌输/我们需要做的不是一件漂亮的外衣/也不是一堆大家看不懂的色块和线条/“共鸣”/我想我们还有很长路要走/
我们的网站正在建立中/大家有兴趣可以去我们的BLOG/
changevision.blog.163.com

小明在阿纳海姆去趟BlizzCon

编辑部的故事

■本刊非著名八卦记者 小明

2009，又是专题又是周边花絮，连读编也不放过我。不过，我忙得没什么时间去感受美利坚合众国的特别之处，就写点阿纳海姆的个人见闻吧。阿纳海姆靠近洛杉矶，BlizzCon在这里举办，这里没有纽约客的风情也没有拉斯维加斯的纸醉金迷，究竟是个什么地方，您往下瞅——

出机场后，首先映入眼帘的就是……美国警察！

这种之前只在电影美剧中见过的角色，终于活生生出现在我面前。老实说，我看到的这几个美国警察还挺帅气，身材很壮……贲起的肌肉把黑色警服撑得紧绷在身，没错，跟电视里一样都戴着墨镜，浑身上下挂了不少东西，武器、话机什么的，双臂一环站在那里，颇有气势。我本想照张照片，后来又怕被认为有窃取美国机密的嫌疑被警察叔叔请去喝茶，——啊不！是喝咖啡，便放弃了。

出租车上，有这样一段对话。

“你们是中国人吧？”

“你怎么看出来的？”

“因为日本人个子都比较小，你们很Big（他用的这个词）。”停顿一下，“姚明，姚明。”

另外，美国出租车真贵，怪不得他们都买车呢！

我很喜欢美漫，尤其各种城市英雄，于是在一个夜晚来到一家书店。

“我在找《再生侠》的漫画。”

“左边就是。”

“谢谢。”

他又看了我一眼，“《Playboy》在右边。”

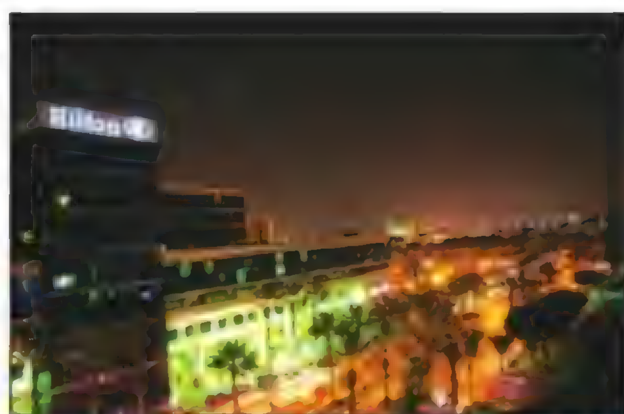
然后我就去了右边。

我很喜欢抽骆驼牌子的香烟，不知道什么原因北京很少能买到，于是便找到阿纳海姆的一家7-11。

“我要这种骆驼，这种，还有这种。”

“你多大了？”

“啊？我挺大的了。”


宾馆的对面就是希尔顿，我半夜赶稿时总能听到楼下嬉闹阵阵

从钱包拿钱的时候，他不停瞄着我的钱包，我很害怕，打算他再开口就告诉他我是成龙的徒弟。出门后我才想起来，美国卖烟酒有年龄限制，他刚才是在看我的身份证。

办理完入住手续后，我拿着钥匙准备上去休息一下，12个小时的飞机真让人沮丧，结果我发现打不开门。

“前台你好，我的门打不开了。”

“好的，我派一个人上去，请你稍等。”

过了一会，上来一位工作人员。

“你好，我就是那个打不开门的衰人。”

“我来试试。”

门一下开了，他站在旁边笑而不语。我心想这怎么可能，我虽然没见过什么世面，但门卡开门这种事还是精通的，于是我生气地使劲一按，大门应声而开又一次，我这才领悟，原来我刚才没打开是因为按把手时的力量不够。

“你劲儿真大！”我对他说。

饭馆里，我拿着菜单，只能看懂前菜、牛排、沙拉等有限几个单词，你别笑话我。我后来问过了英语专业8级的童鞋，他们都说看菜单是去国外的一门必修课。


迪斯尼大门

但我看懂了Features！招牌菜嘛，一定很犀利，于是我点了其中一个。服务生眼睛一亮，赞叹道：“哇，你很有眼力，这道菜非常地道。”我笑而不语。

大家的菜纷纷上来，终于轮到了我，我发现这是一道西式海鲜，里面有一些我没见过的食物，味道……我不是很喜欢。这时那个服务生充满期盼地问我：“味道怎么样？”

“好极了。”我说。

这是加了[illegible]主题的那种“直上[illegible]”的游戏

当然，西餐还是挺不错的，我不知道我吃的那几次正不正宗，高不高档，但确实比国内一些西餐好很多。

同样是饭馆，6个人。

“吃牛排吧。”

“哎呀，有点看不懂。”

“这样吧，咱们点6个，然后乱吃。”

“就这样！”

西餐一般是要准确到每个人所点食物的，于是服务生问我们这6份分别对应哪位。我们告诉他无所谓，他表示不解，在用尽所有单词、语法以及肢体语言后，他终于明白了我们的意思。

“他们真土。”有人说。

“他们也这么想。”有人说。

到阿纳海姆的第二天下午是休息时间，我和中国的媒体“童鞋”就去了趟迪斯尼。我胆子比较小，不敢玩过山车，鬼屋这种游戏，便拉着一个哥们去坐摩天轮。坐上去才发现，这里的摩天轮和国内不太一样，每一个小房间不仅仅随着整个摩天轮一起转圈，它……还自转！

坐在我们对面的是一对情侣，在小房间开始自转时，那个漂亮女孩就一直看着我笑，我想虽然我玉树临风一表人才，但当着你男朋友的面这样毕竟不好，于是我害羞地低下了头，这时我赫然发现，我竟然因为害怕，紧紧抓住了隔壁那哥们的手。我猛地松开，对面传来一阵银铃般的笑声。


让我悲愤交集的摩天轮

同行的哥们拉住了要开门出去的我。

活动总结

《真三国无双·神将乱舞》有奖问答活动结果

（活动公告见2009年7月下杂志）

★获奖名单



超级无双奖：奖品为19英寸液晶显示器一台

辽 宁	黄千华
河 北	张 澜

无双达人奖：奖品为无双公仔与无双马克杯个一件

福建	黄慧敏	上海	何文浩
辽宁	马翠娥	山西	胡俊林
河北	郑建国	江苏	高溢东
天津	王 鑫	山东	荆晓飞
天津	范德芝	北京	方 超
天津	孟 丹	浙江	方建涛
云南	段志刚	甘肃	秦广盛
海南	吴乃宁		

无双快答奖：前50名奖品为无双公仔，后50名奖品为无双马克杯（名单略）

参与奖：奖品为《真三国无双·神将乱舞》新手卡（名单略）

问题答案

1.众所期待《神将乱舞》资料篇是以下哪款游戏即将更新的上线版本？**答案：《真三国无双OL》**

2.资料篇《神将乱舞》上线后，《真三国无双OL》将更新哪个剧本？**答案：赤壁之战**

3.哪一位历史人物将在新剧本中退出历史舞台？

答案：董卓

4.“乱战”模式中最多同时可以有多少位玩家参与？

答案：24

5.参与“乱战”需要官阶为：**答案：伯长以上**

6.游戏键盘中默认无双乱舞按键是哪个？**答案：L**

7.无双游戏代言人：**答案：周杰伦**

8.《真三国无双OL》的游戏类型是：

答案：动作竞技　休闲格斗

9.《真三国无双OL》“冲突”模式下拥有的战斗地图有哪些？**答案：雄关、都城、要塞、平地**

10.《真三国无双OL》的哪些武器刻印种类是错误的：

答案：刻印 1 卫　刻印6阵　刻印1 霸　刻印6 盾

《QQ西游》任务征集大赛活动结果



本次活动共吸引了两万多热心玩家的参与，收到的稿件不计其数，在此感谢所有玩家的踊跃投稿！活动期间特设全国范围跨媒体投稿海选，人气投票、评委热评诸多环节，旨在发掘出最能代表西游东方浪漫主义神魔文化的优秀作品。

本次活动对于作品的审核异常严格，评委都是以专业游戏策划、职业撰稿人的标准来衡量每一篇作品，审核标准包括：



1.作品需要结合《西游记》这一东方浪漫主义史诗题材神魔小说，立足于庞大的西游世界，以西天取经的八十一难历程为主线写出作者心中的“西游那些事儿”；

2.作品的题材不局限于《西游记》的章节桥段，需要写出自己的特色，或诙谐，或浪漫，或感人，或无厘头，但立足于根本是有游戏性，有可读性，引人入胜并多元丰满；

3.有创意——创意是本次活动中评审最为注重的审核点。（在评委选出的大奖获得者当中，不乏稚嫩的笔触，但是文字中所蕴含的创意使得小篇幅甚至行文并不是十分流畅的作品也进入评委的视线，甚至当下就被决定用在《QQ西游》将来的游戏任务当中）；

4.能为游戏提供新的思路：西游题材博大精深，可以挖掘的地方比比皆是，能够在人们熟知的经典桥段中挖掘出具有丰富游戏性的内容，也是本次征文大赛评选的一个重要标准；

立足以上的评审标准，并参考了玩家的人气投票，评委们选出了共计119篇获奖作品，奖励如下：

特等奖1名： 5000QB+一个六位QQ号码+36个月（会员+黄钻+红钻+绿钻）
一等奖3名： 3000QB+一个六位QQ号码+24个月（会员+黄钻+红钻+绿钻）
二等奖5名： 2000QB+24个月（会员+黄钻+红钻+绿钻）
三等奖10名： 500QB+12个月（会员+黄钻+红钻+绿钻）
入围奖：100名： 6个月（会员+黄钻+红钻+绿钻）

除丰厚的Q币奖励外，所有参赛均有机会入选《QQ西游》游戏任务，所有投稿参与活动的玩家都有机会被抽中《QQ西游》的珍贵内测资格。

获奖名单见：http://qqxy.qq.com/CommNews/static/detail.htm?fid=51&iPdName=29

热门软件排行榜

排名	软件	版本号	制作	票数	走势
1	QQ	2009	腾讯	1745	○
2	迅雷(Thunder)	5.9.7.1062	深圳市迅雷网络技术有限公司	1732	○
3	360安全卫士	6.0	奇虎公司	1719	○
4	千千静听	5.5	郑南岭	1713	↑
5	NOD32	4.0	暴风网际科技有限公司	1708	↑
6	暴风影音	2009	暴风网际科技有限公司	1699	↑
7	Windows优化大师	7.98	成都共软网络科技有限公司	1684	○
8	搜狗拼音输入法	4.2正式版	搜狐公司	1680	↓
9	超级兔子魔法设置	9.0.3.917	蔡旋	1673	↑
10	瑞星杀毒软件	2009	北京瑞星公司	1665	↓

小白：软件的版本更新一方面带来了新功能，但另一方面也带来了诸多麻烦，当这些麻烦变得影响我们正常使用，就不得不说是软件设计人员没有为用户充分考虑了。尽管其中很多可以称之为无心之过，但实际上是完全可以避免的。下面来看看一位朋友讲述他在使用软件时的遇到的烦恼，你是否也同意呢？

软件升级，麻烦升级

■黑龙江 柒塔

如今有不少软件可以说是成名已久的老牌了，它们之所以在被大家喜爱，很大程度上是其早期版本创意十分优秀，填补了行业空白并迅速拥有了大批用户。这些用户慢慢养成了使用习惯，在没有更好的解决方案前，他们是不会选择其他同类软件的。于是软件厂商利用了人们的这种心理，不断地扩充各种有用没用的功能，即使新加入的功能目前已经有了其他软件很好地实现，可在利益的驱动下仍要来凑热闹。

不知你是否遇到过这些尴尬的情形：按各种分类把所需软件下载安装设置完毕，可播放音频文件时却弹出了某音乐共享软件，之前安装的音频播放器突然失效。压缩软件的文件关联竟被影音播放软件所修改，不得不费一番周折手动改回。在安装了一款图像处理软件后，它竟然关联所有的图像格式，之前设置好的看图软件被悄悄取代……

默认关联了扩展名为"ISO"的文件，手动取消很麻烦。

你是否也常因文件关联被更改为烦恼？

在你的记忆中，这些软件明明相处得很好，怎么忽然间多出了这么多麻烦？其实原因在于这些软件不断升级，在新版中加入了新功能，令软件彼此间有了一些"小冲突"。修改文件关联仅是其中之一，很多软件还会在安装后将自己设置为开机自启动，占用资源不说，用处也并不大。

软件的开机自启动项藏在"信息"菜单里设置，比较另类

作为一个十分有经验的软件使用者来说，这些小毛病看起来不算什么，大不了手动修改一下，充其量是几分钟的事，但对于一个不太熟悉电脑的使用者来说，这些问题会带来很多麻烦，尤其是年纪稍微大一些的人，总不能指望他们一下成为软件应用的高手吧，而且这些奇怪的设置对于他们来说是十分困惑的，经常不得不求助于他人，这无形中也造成了很多不必要的麻烦。如果你经常为朋友解决电脑故障，下面的对话一定很熟悉：

"我的电脑每次开机都会提示找不到XXX是怎么回事？"朋友问。

你耐心地开始解释："哦，那是因为你的某款软件没有正常卸载，它的相关设置还残余在启动项中，或者它的DLL文件仍被默认加载……"

"没听懂，你还是过来帮我看一下吧……"朋友无奈地说。

"唉……只好这样了。"你更加无奈地回答。

只是由于软件没有被正常卸载，或者说软件偏偏要把自己加入启动项，便让双方都耗费了不少时间，更不用提其他麻烦了。我们也要思考一下，这些问题是否一定要让用户解决呢？在我看来，一个功能良好的"设置向导"完全可以免除这些麻烦，开发起来也并不困难。而软件的开发者们是否有些过于懒惰呢？甚至有人说，这些软件开发商根本不想让用户轻易地设置、卸载软件，十分讽刺但也不无道理——"流氓软件"就是一个典型。现在的软件总希望用户更多地使用它，于是在新版本中用上了各种"技术手段"，我们作为一般使用者没有别的办法，只能期望软件开发商能为大多数使用者切身考虑，其实这也是为他们软件的未来考虑了。

开机找不到文件的错误，你解决过几次？

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2009年09月22日）

11


傲游(Maxthon)浏览器 ↑

版本号：2.5.8
制作：傲游天下科技有限公司
票数：1641

12


WinRAR ↓

版本号：3.90
制作：Eugene Roshal
票数：1637

13


卡巴斯基 ↓

版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：1632

14


谷歌浏览器(Chrome) ↓

版本号：4.0.211.4
制作：谷歌
票数：1620

15


金山毒霸 ↓

版本号：2009
制作：金山软件
票数：1618

16


Ghost ↑

版本号：12.0
制作：Symantec
票数：1589

17


QQ影音 ○

版本号：1.5
制作：腾讯
票数：1567

18


金山快译 ↑

版本号：2009
制作：金山软件
票数：1554

19


WPS Office ↓

版本号：2009
制作：金山软件
票数：1551

20


世界之窗(The World) ↑

版本号：3.0.6.5
制作：凤凰工作室
票数：1546

小白：曾经有一些软件改变了我们的生活，但却在一次次更新后没能跟上发展，最终被大家淘汰了，不论你是否听说过它们，暂且让我们一起回顾一下它们吧……

记忆中的那些软件

■甘肃 米秀

今天把家里那台老电脑搬出来玩，没想到竟然还能点亮，看着曾经熟悉的Win98启动画面，心中真是有千万的感慨，尤其是曾经安装的那些软件，尽管早已经被淘汰了，却有着说不出的亲切感。我选出3个非常有代表性的软件，大家是否还记得它们呢？

1.豪杰超级解霸



你知道“超级解霸V8”还能兼容Vista吗？

在RM/RMVB格式开始流行之前，豪杰超级解霸在影音播放方面的地位绝对是老大级的。由于支持各种格式，还可以调节光驱读盘速度，甚至一些表面磨损的碟片也能播放，它成了许多人的装机必备，而“化腐朽为神奇，使模糊变清晰”的广告语更是尽人皆知。相比现在的“暴风影音”，“超级解霸”在当时电脑用户心中的地位绝对更高，那真是笑傲江湖的感觉……只可惜造化弄人，最终它被支持更多格式、占用资源更低的其他播放器替代，从此一蹶不振，逐渐地淡出了我们的视野。其实按现在的眼光看，超级解霸的功能也是很齐全的，还可以把CD转换为MP3呢！

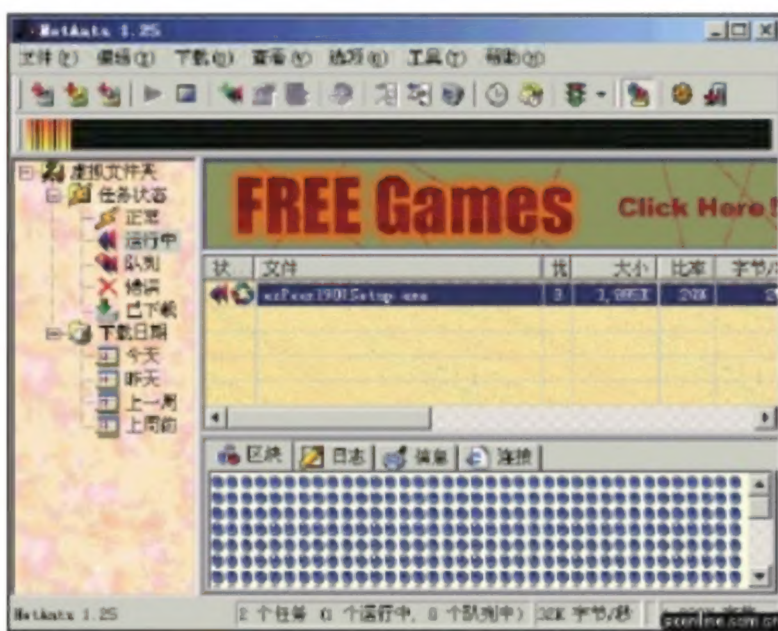
2.智能ABC



什么输入法最经典？“智能ABC”当之无愧

你最初上网时用什么输入法？我想大多数人都是用“智能ABC”吧，输入之后“啪啪！”地敲两下空格键，熟悉的文字便会显示出来。和现在TOPTEN榜单上火热的“搜狗拼音输入法”相比，它的功能其实丝毫不弱：全拼双拼混用、简化输入、“V”键等实用功能。熟练使用者的输入速度一般在80～120之间，我的一个朋友甚至一分钟可以达到140字。“智能ABC”的历史意义其实远大于它的实用价值，中国现在的主流网民基本都是使用这个输入法起家的，如果不是它的词库太少，一定不会被淘汰。

3.网络蚂蚁



文件是由许多“点点”组成的……

以前还没有ADSL，大多数人都是用56K调制解调器上网，下载文件十分不稳定，“网络蚂蚁”真的大大帮助了像我一样苦苦下载的人，它支持断点续传、多点连结等功能，在当时来讲绝对是上网必备的软件。后来随着带宽的增加，网站的下载服务器难以承受多线程下载，很多站点都限制最大下载速度，或者控制同一IP线程数，这使得“网络蚂蚁”逐渐被支持P2P的其他软件淘汰了。

Pop try .com
大众试客

好用你就揣着走
不好大家一起踹

















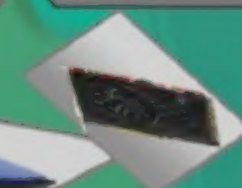












我要申请

邮发代号：82-726
定价：￥10.00元　本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN